http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

Anno V Numero 42 - Maggio 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

I GIOCHI DI QUESTO MESE HANNO DELL'INCREDIBILE!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

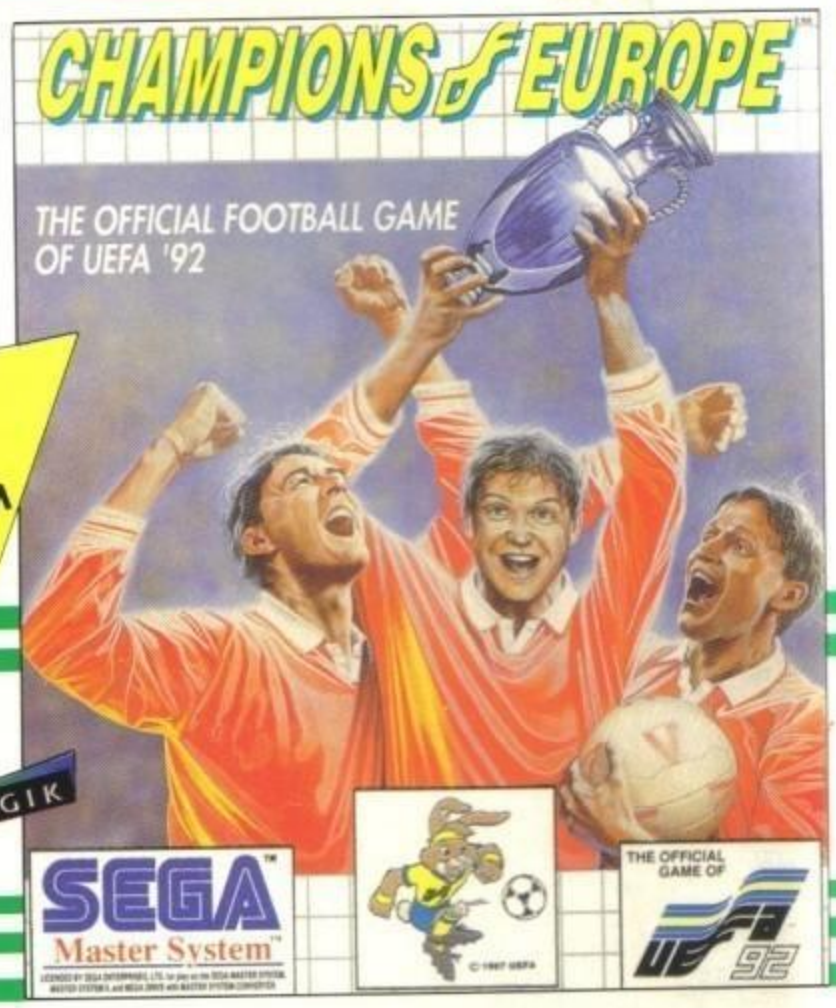
http://www.oldgamesitalia.net/

GIUGNO 1992:

SCENDI IN CAMPO CON I GRANDI D'EUROPA!
...E FRA I GIOCHI DI CALCIO LEADER
SCEGLI QUELLO CHE PIÙ TI PIACE!

IL GIOCO UFFICIALE DEL CAMPIONATO EUROPEO

SEGA MASTER SYSTEM



CHAMPIONS OF EUROPE: TECMAGIK IS A TRADEMARK OF LANCE INVESTMENTS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CHAMPIONS OF EUROPE: UEFA '92 COPYRIGHT © UEFA 1987
EUROPEAN CHAMPIONSHIP™: 1992 © 1992 "SEGA" IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. "LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM". EUROPEAN CHAMPIONSHIP™: 1992 © 1992, 1989 TECMO LIMITED, JAPAN.
KICK OFF™ & © 1989 © 1990, 1991 ANCO GAMES™ ALL RIGHTS RESERVED.

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

TECMO™

L'EREDE DI "WORLD CUP '90", IL GRANDISSIMO SUCCESSO DELLE SALE GIOCHI! SFIDA IL COMPUTER O UN ALTRO GIOCATORE PER ACCEDERE ALLE FINALI DEI CAMPIONATI EUROPEI.

E ALTRI DUE STREPITOSI SUCCESSI:

IN ARRIVO:
KICK OFF 3
AMIGA

A FIRMA DINO DINI, LA "TERZA PUNTATA" DEL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO!

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

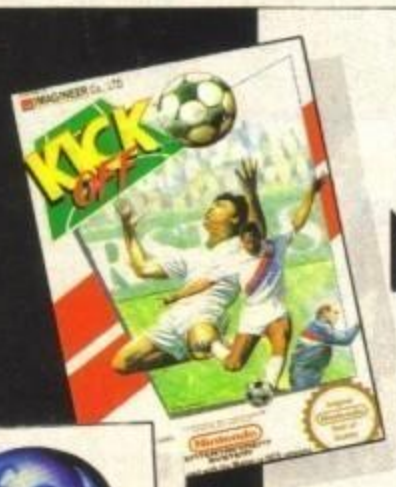
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

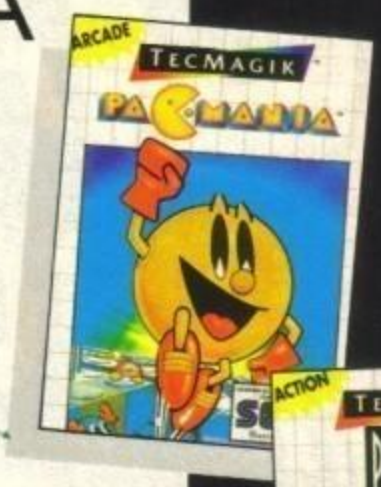
http://www.oldgamesitalia.net/

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SEGA™ Master System™

I TUOI TITOLI MIGLIORI NINTENDO E SEGA LI TROVI NEI NEGOZI ...





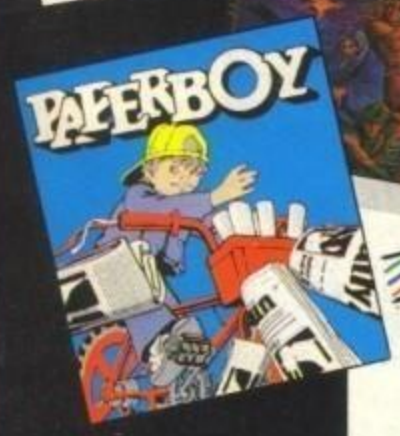
videoGAMES® center

SEGA MEGA DRIVE

Per MEGA DRIVE travolgenti successi quali:

BACK TO THE FUTURE III
SPEEDBALL II
XENON 2

... e tanti altri ancora!



IN ESCLUSIVA DA :

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMARE AL: TEL. 0332/212255 FAX 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

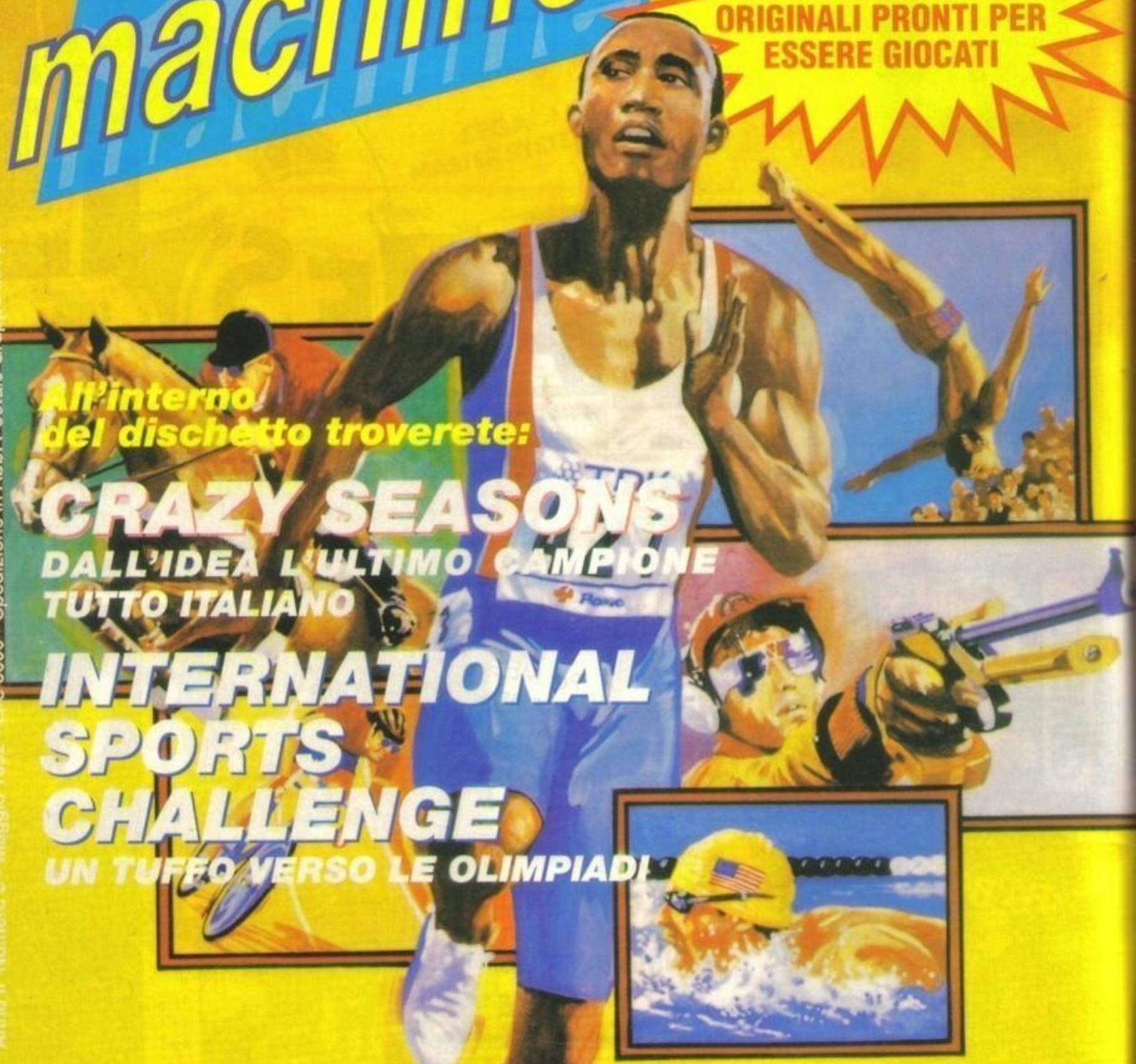
a sole L.6000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI



All'interno del dischetto troverete:

CRAZY SEASONS
DALL'IDEA L'ULTIMO CAMPIONE TUTTO ITALIANO

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE
UN TUFFO VERSO LE OLIMPIADI

PROVATI PER VOI: BRIDES OF DRACULA - POLICE QUEST III
CASTLE OF DR BRAIN - LARRY I - HERO TURTLES

Anno II Numero 6 - Maggio 1992 - Lire 6000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo

GATI 2 POSTER IN

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale

In quattro e quattr'otto ecco che mi tocca sostituire l'editoriale di questo numero con un nuovo editoriale, nato per l'occasione dal nostro viaggetto a Londra.

Come sempre troverete il reportage tipo "Novella 2000" nelle prossime pagine di TGM, mentre le novità sono sparse per tutta la rivista. Certo, voi direte che siamo fortunati: viaggiamo, andiamo a Londra, partecipiamo ai party, ci divertiamo e... giochiamo. Ma vi posso assicurare che non è proprio così. Voglio dire, questo lavoro ci piace e sarà difficile poterlo sostituire con un altro, ma non pensiate che sia semplice. Correre dal mattino alla sera per gli stand della fiera londinese e passare una Pasqua "dimezzata" per preparare gli ultimi articoli è stato un vero Tour De Force, ma ancora una volta Max, e con lui tutta la Redazione, ce l'ha fatta. Il nostro caro Caporedattore, invece, non ce l'ha fatta a conoscere "bene" quella biondina di quella nota Software House inglese che, a quanto dicono gli indiscreti, gli è stata soffiata via da qualcuno più "potente" di lui. Ma non importa, la vita prosegue qui a Milano con tante altre biondine e morettine. E mentre vi invito a leggere con attenzione questo INCREDIBILE numero di TGM, vi chiedo una piccola cortesia: chiamate Alex in Redazione, e convincetelo a staccarsi dalla fotografia di Michelle; lui deve pensare a preparare il prossimo numero di Consolemania, e non deve pensare alle ragazzine carine... a quelle ci penso io!

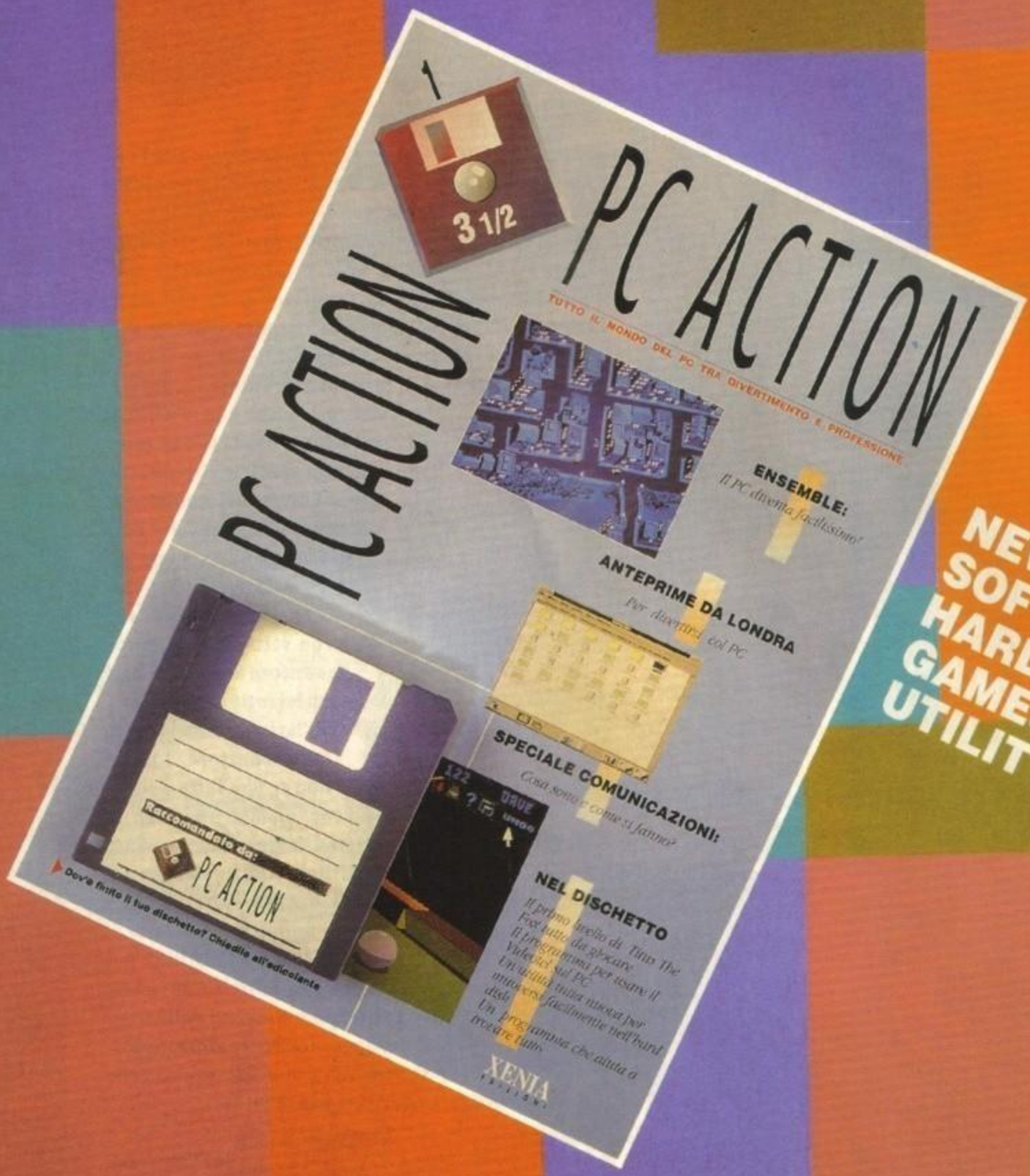
See You Soon,
Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Giovanni Papandrea, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale ...tato a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAI UN PC?



NEW
SOFTWARE
HARDWARE
GAMES
UTILITY

Per saperne di più
PC ACTION:
La rivista col disco,
da maggio tutti i mesi in
edicola a sole £ 9.900

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE. Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco.

E, per finire, ecco a voi io significato delle quattro faccine che potreste trovare. Buon divertimento.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

PREVIEW	10
REVIEW	44
TIPS	59
TALENT SCOUT	117
POSTA	119

AMIGA

FIRE AND ICE	44
COVERGIRL POKER	102
DELIVERANCE	68
EPIC	94
GLOBALE EFFECT	46
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE	56
JIM POWER	84
LEGEND	53
PACIFIC ISLANDS	80
PARASOL STARS	72
SIM ANT	92
STURMTRUPPEN	77
TITUS THE FOX	98

PC

COVERGIRL POKER	102
D-GENERATION	111
DARKSEED	50
EPIC	94
GO SIMULATOR	87
JACK NICKAUS SIGNATURE EDITION	108
LEGEND	53
SIM ANT	92
THE ROCKETEER	105
TITUS THE FOX	98
TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER	89
ULTIMA UNDERWORLD	114

ST

DELIVERANCE	68
EPIC	94
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE	56
PACIFIC ISLANDS	80
PARASOL STARS	72

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Londra cara, siamo tornati! E così anche quest'anno le novità dell'ETCS approdano sulle pagine di TGM. E in queste righe vi sveliamo tutti i retroscena.

ALEX, MAX E STEVE... DA LONDRA CON AMORE.

Convivere con un'altra persona non è certo semplicissimo... anzi, e quest'anno la dura prova è toccata ad Alex e a Max, anche perché io ero in camera per conto mio. E così, a suon di TGM e di Consolemania che sfrecciavano per la stanza dei due mattacchioni, questi quattro giorni di fiera londinese sono trascorsi all'insegna del "Beccati questo!", "La MIA rivista è più bella della TUA!", "NON PROVARE A CUCCARE QUELLA PERCHE' CI DEVO PROVARE IO", eccetera. Comunque sia alla fine siamo tornati tutti vivi, anche se stanchi, e le belle novità le potete trovare in molte pagine di questo numero della rivista che, ancora una volta, grazie a Max e a tutta la Redazione, presenta un sacco di grandi cose... incredibili, come cita la copertina.

Scherzi a parte (mi riferisco ai battibecchi fra Alex e Max, e non alla nota trasmissione televisiva), la nostra villeggiatura a Londra è stata piuttosto movimentata, se non altro perché con Max bisogna sempre correre... che fiato!

Sabato arriviamo a Londra alle dieci e mezza, lasciamo l'aereoporto (dopo aver messo in riga un presuntuoso inglesotto che con massima noncuranza cercava di tagliare la fila... NdMax) e prendiamo posto in albergo. Ovvio che c'è già il primo intoppo: reduci dall'esperienza della fiera dello scorso autunno, abbiamo prenotato l'albergo vicino a tale fiera, che, ovviamente, quest'anno è stata trasferita dalla parte opposta della città... iniziamo bene!

The Addams Groove...

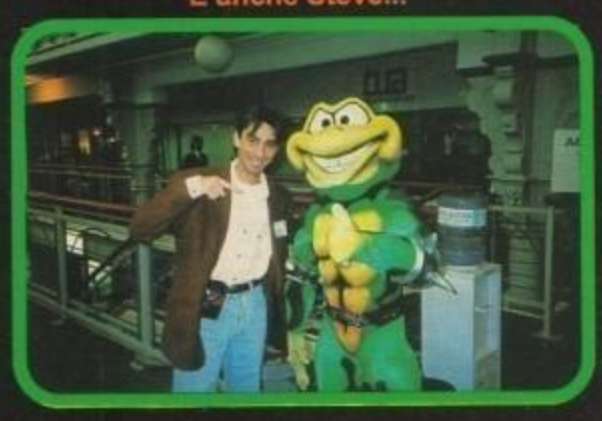
Ma non ci perdiamo d'animo e, grazie alla voglia di spendere soldi tipica di Max, decidiamo di andare a fare spese, anche perché quello, sempre secondo il nostro mitico Caporedattore, sarebbe stato l'unico giorno possibile per tale scopo (mai parole sono state più vere). Ci avventuriamo così per le vie della metropoli in cerca di oggetti e magliette e per la verità siamo riusciti a trovare delle cose piuttosto particolari, fra cui un negozietto di oggetti Hi-Tec piuttosto curiosi (occhialoni d'acciaio con coprilenti a forma di persiana...). Ma a quanto pare le spese ci lasciano presto senza molto in tasca (soprattutto a me e a Max, perché Alex è stato molto più parco (clamoroso errore di valutazione: alla fine ha dovuto pagare lui il conto dell'albergo, anche perché l'ultima sterlina e 25 pence, briciole residue di un paio di stipendi fatti fuori alla velocità della luce, era appena sufficiente per la mancia al simpatico usciere, ndMax) e alla fine del pomeriggio molliamo il colpo.

Torniamo in Albergo, ci rinfreschiamo e ceniamo. La voglia di fare molto tardi non

Eccoci in prossimità del bar (dove ogni tanto il nostro istinto (stomaco) finiva inevitabilmente per portarci), in compagnia di un ospite illustre: il programmatore Reflections autore dei tre Shadow of the Beast.

Max ci prova sempre con tutte...

E anche Steve...



A tutto però c'è un limite!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

c'è e così, dopo essere stati davanti all'Hippodrome venti minuti in attesa di decidere il da farsi, facciamo quelli che vanno a dormire (anche perché in albergo c'era una comitiva di americanine provenienti dalla Florida, ndMax). Buona notte.
E' domenica, ormai siamo in ritardo di una

Uno scorcio del party futuristico della Virgin per la presentazione di Dune.

mezz'oretta, ma riusciamo a raggiungere la fiera belli pimpanti, anche perché in Italia Alex ha preso già un sacco di appuntamenti e quindi abbiamo l'agenda zeppa di impegni. Ma, dopo aver aggiunto alla lista degli incontri quelli con le software house non precedentemente contattate, arriva i primo panico della giornata: con chi diavolo dovevamo incontrarci alle 14 e 30? Il dubbio si era insidiato nella mente di Alex che, di fianco alla scritta "14 e 30" non aveva scritto CHI VEDERE a quell'ora. Per evitare di fare brutta figura con la software house "fantasma", decidiamo di fare il giro di TUTTA la fiera per farci venire in mente lo stand mancante, ma niente, nulla di nulla, e ancora oggi quello delle 14 e 30 rimane un mistero. Chissà se i personaggi dello stand in questione ci stanno ancora aspettando... ! La giornata prosegue di corsa e digiuni in giro per la fiera, e, tornati in albergo, abbiamo pochissimo tempo per presentarci da Limelight, il locale che quella sera presentava la consegna degli Award, ovvero degli "Oscar" dei giochi. Ceniamo lì, ci godiamo la serata e soprattutto balliamo (e beviamo) come forsennati grazie a una band fuori di testa, ma bravissima, che interpreta vecchi pezzi disco degli anni '70 spaziando fra gli Earth Wind & Fire, i Commodores e le Supremes (e chiudendo con Bohemian Rapsody, ndMax). Da rimarcare la notevole prestazione come cameraman di Max che, in un momento di distrazione dell'addetto (facilmente corruttibile con un paio di birre), ha proiettato su schermo gigante un primissimo piano delle... ehm, un primissimo piano di una delle ragazze della Gremlin, provocando l'ilarità generale. E' lunedì. Alzarsi quella mattina è un po' più dura grazie ai fumi dell'alcool della sera precedente, ma non demordiamo e riprendiamo la nostra corsa per gli stand. In serata ci sarebbe stato l'esclusivissimo party della Ocean e, come sempre, riuscire ad avere gli inviti è impossibile. Ma Max è convinto del suo fascino e ci prova, ma come risposta riceve un bel due di picche (avrei molto da obiettare a tale proposito, comunque devo darvi atto che i biglietti, in un primo tempo, non li avevo recuperati, ma in un modo o nell'altro sarei riuscito ad entrarci comunque, ndMax). Bella consolazione: o Max non è affascinante, oppure il party è davvero molto esclusivo. Rinunciamo al colpo e proseguiamo la corsa agli stand, ma Max in fondo in fondo vuole quegli inviti e fa fuoco e fiamme per ottenerli. Ci riusciamo, grazie alla richiesta di qualcuno evidentemente più "affascinante" di noi, e la sera, tutti belli "smart" raggiungiamo Frederick's, l'esclusivo ristorante londinese, e insieme "join the party". Questa volta è il vino rosso mischiato a Champagne a darci alla testa, insieme a quello bianco, naturalmente, e la serata prosegue fra svariati tentativi di cuccaggio, danze e parecchie risate. Noi italiani siamo sempre un po' casinari, ma ci voleva, anche perché a un certo punto è approdato sul palcoscenico un comico incomprensibile che, a detta degli stessi inglesi, non faceva molto ridere. Molto meglio (e salutare) la band di colore anni '60 che si è messa a cantare subito dopo. Così anche lunedì se ne è andato, all'insegna del mangiare sempre meno e bere sempre di più. Martedì. Ormai pochi appuntamenti ci aspettano in fiera, e fra le valige da preparare, il conto d'albergo da saldare e varie altre cosette (per esempio gli Swatch da acquistare... ma anche quelle magliette, non sono male, vero Max?), arriviamo ancora in fiera con mezz'ora di ritardo. Poco male. Corriamo nuovamente per gli stand, ma io alle 12 e 30 mi sgancio dal gruppetto per raggiungere Mariagrazia, una mia carissima amica che da quattro anni vive a Londra e pranzo (finalmente si mangia qualcosa!) con lei in un locale molto carino a Soho. Torno in fiera, raggiungo nuovamente Alex e Max, ma Alex è affamato e, mentre Max è preso per un incontro non mi ricordo dove (non ti ricordi dove?!? Me lo ricordo io! Mi avete abbandonato al mio destino (ormai i giramenti di testa per la fame e il sonno erano tali che a malapena riuscivo a tenere gli occhi aperti) per quasi due ore; con una frasettina del genere: "torniamo subito...". NdMax), accompagno Alex a mangiare qualcosa in un ristorante sotto la fiera. Ma il tempo passa e non ci accorgiamo di aver lasciato Max ad attenderci allo stand dell'Idea per un'ora (vedi allora che te lo ricorsi... Ma con il tempo d'attesa ancora non ci siamo!). Quando ci vede ha l'espressione dell'incacchiato... ma gli passa in fretta (cosa volete farci, era troppo faticoso anche mantenere l'espressione collerica, ndMax), fortunatamente. Lasciamo la fiera alle 16 e 30 raggiungiamo l'albergo, facciamo le ultime spese (questa volta tocca ad Alex che il primo giorno non aveva acquistato niente) e arriviamo in aeroporto. Si parte e si atterra, e il ricordo di Londra è lasciato solo alle fotografie che vedete in queste pagine, alla videocassetta che ho filmato (che ritrae anche Alex seminudo! Se la desiderate potrete acquistarla alla modica cifra di 100 mila lire!), alle notizie che leggete in questo numero e alle poche sterline che abbiamo avanzato. Il resto è già dimenticato dal pressante lavoro di Redazione. Ci riposeremo a Pasqua e ci ridiamo appuntamento per l'ECTS che si terrà ad autunno.
Confidenzialmente, Stefano Gallarini

Max al joystick e Steve in tribuna, ma chi è l'avversario? Il programmatore dei Sensible, e quello sullo schermo è il loro attesissimo calcio!

La tenebrosa realtà della sveglia mattutina...

Foto di gruppo con i programmatore di Global Effect.

E quindi una panoramica dello stand dell'Electronic Arts.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c

LA SYSTEM 3 SALTA SUL CAVALLINO!

E' ancora un po' presto per le prime immagini, ma la casa d'oltremanica s'è aggiudicata i diritti per realizzare un simulatore di guida nel quale sarete al volante di una rombante Ferrari rossa. Nuove informazioni non appena le reperiremo.

STORM CIBERNETICA

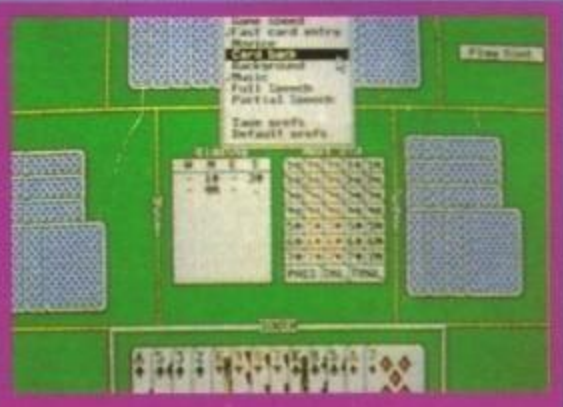
Lawnmower Man si presenta come uno dei film più interessanti della nuova stagione cinematografica; una sorta di Tron degli anni '90. La licenza è saldamente nelle mani della Storm, che conta di realizzarne la conversione casalinga entro la fine dell'anno.

NUOVO CONCEPT? SSI!

Midnight Sons è una delle numerose nuove uscite previste da parte della SSI. Un rivoluzionario RPG che dovrebbe, finalmente, abbandonare la consueta struttura di gioco ultracollaudata che ci portiamo dietro ormai da un sacco d'anni.

L'ARSENAL ENTRA IN CAMPO CON LA THALAMUS

Nuove conversioni calcistiche in arrivo. In attesa di Borobodur che dovrebbe essere praticamente ultimato, è annunciato anche il gioco ufficiale della storica squadra inglese.



UNA PARTITA A BRIDGE CON OMAR SHARIF?

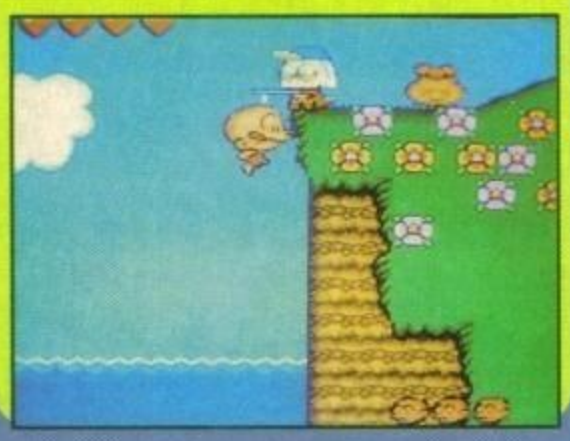
L'Oxford Software sta dando gli ultimi ritocchi al suo simulatore del popolare gioco di carte.

IL RITORNO DELL ELITE

Dopo un'assenza protrattasi ormai da parecchi mesi ecco nuove notizie della casa dal celebre passato. EUROPEAN CHAMPIONSHIP FOOTBALL, conversione del giocatissimo coin-op della Tecmo, dovrebbe essere presto disponibile. Abbiamo visionato un demo per PC e non ci ha particolarmente impressionato, attendetevi comunque la recensione per PC in uno dei prossimi numeri.

ARRIVA ANCHE PC KID

Dopo l'eccellente conversione di Bomber Man (Dynablaster), la Hudson Soft ci riprova con un altro classico per Pc Engine. La foto che vedete non è quella per Amiga (contiamo comunque di presentarvelo in una prossima preview), ma vi posso assicurare che il lavoro, avendone visionato un demo, ci sembra anche questa volta impeccabile.



IL LIVERPOOL TENTA IL GRANDSLAM

Ancora giochi di calcio su licenza. Una simulazione di calcio ispirata ai famosi "Reds" potrebbe essere già disponibile il mese prossimo. Si tratta di una delle nuove uscite della Grandslam che comprendono anche Die Hard II, Beavers e Nick Valdo Golf.

TUTTO PIU' FACILE CON AMOS!

Dovrebbe infatti rendersi presto disponibile un nuovo pacchetto chiamato EASY AMOS, comprendente l'ultima versione attualmente in commercio unita ad un nuovo ed enciclopedico manuale. Particolarmente interessante l'impostazione di quest'ultimo che dovrebbe introdurre l'utente alla programmazione in maniera molto più discorsiva e divertente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

PROXXIMAMENTE SOFTEL

L'importante casa distributrice italiana annuncia la nascita di una nuova etichetta che si occuperò della produzione di videogames a 8 e 16 bit. Si chiama PROXXIMA ENTERTAIMENT e vorrebbe divenire un valido punto di riferimento per tutti i programmatori in erba che non abbiano ancora trovato una collaborazione adatta. Eventuali offerte di collaborazione, unitamente a materiale dimostrativo possono essere indirizzate a:
SOFTEL s.a.s
Ufficio Tecnico "Proxxima"
Via Antonio Salinas, 51/B
00178 Roma

SIM SIM MAXIS

Dopo il recente Sim Ant, recensito all'interno del numero, è già in cantiere una nuova simulazione globale da parte dei programmatori della Maxis, che cosa questa volta? Il corpo umano, e il gioco si chiamerà SIM BODY.

UNA MEDAGLIA UN PO' IN RITARDO...

Nonostante le Olimpiadi invernali siano ormai trascorse da un pezzo, anche la Microvalue dovrebbe essere finalmente pronta per lanciare la sua simulazione innevata. Nuovi dettagli il mese prossimo.

D-DAY

E' questo il nome del nuovo gioco della futura che dovrebbe essere distribuito dalla Us Gold entro l'estate. Per il momento di informazioni al riguardo non ne disponiamo ancora, giusta questa foto...

UN TORNADO IN ARRIVO

Il "seguito" di F16 Combat Pilot continua a non farsi vedere, ma il programma non dovrebbe più essere così lontano dal suo completamento.

BLUES AGAIN

Sulla scia del grande successo del loro Blues Brothers la Titus sembra intenzionata a realizzarne un seguito. Ancora un platform, oppure un gioco di guida?

JOHN BARNES & KRISALIS

Ennesimo gioco calcistico su licenza anche per la Krisalis. La recensione sul prossimo numero.

DISEGNATORI D'INTERFACCE?
La Domus Academy sta approntando un corso quadrimestrale dal titolo: "Design delle interfacce: progettazione della comunicazione interattiva", durante il quale saranno tenute lezioni teoriche, esercitazioni pratiche ed esperienze progettuali come orientamento per la formazione di questa nuova figura professionale.
Il corso, che comincerà il 7 Settembre per terminare il 18 Dicembre, sarà completamente gratuito e vi potranno prendere parte 25 laureati o laureandi in discipline prossime all'argomento (architettura e designer, informatica, ingegneria elettronica). Le eventuali domande d'iscrizione e curriculum devono pervenire entro la fine di Giugno alla segreteria di Domus Academy, Strada 2 - Edificio C2, Milanofiori, 20090 Assago (Mi).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM 17

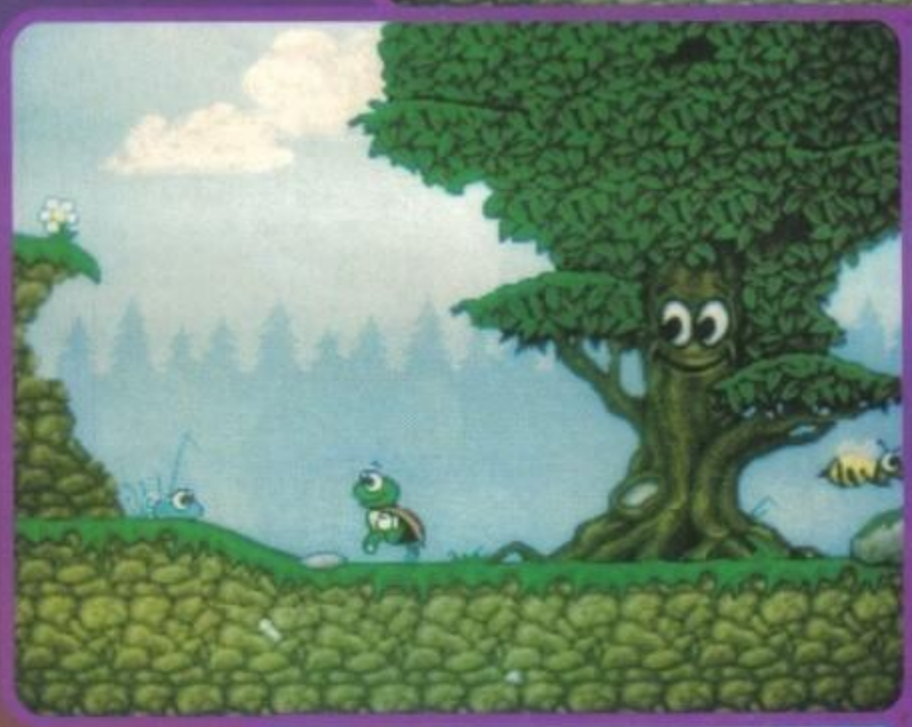
ASSASSIN

Milano, Martedi 14 Aprile 1992. Ore 00.36.
Il volo AZ 305 ha concluso il suo viaggio di ritorno da Londra (discretamente tranquillo) con un ritardo tutto sommato accettabile. Ho azzeccato (fortuna sfacciata) un simpatico taxista, sfegatato tifoso milanista, che aveva addirittura un televisorino in macchina (in modo da potermi gustare, seppure in bianco e nero e molto disturbatamente, almeno gli ultimi minuti della trionfale semifinale di Coppa Italia contro il Milan, alla faccia del taxista e di Simone con il quale dividevo la corsa!). Ho superato abbastanza agevolmente i consueti convenevoli famigliari di ritorno a casa. Un'ora di rilassamento sotto una doccia bollente, un breve mercatino con le centinaia di t-shirt acquistate (comprese quelle (stupende) di Daniel James, che costano quasi più di un golf di cashemere...), la moltitudine di compact disk e la manciata di Swatch dell'ultimissima collezione e quindi subito in redazione.
Come mai in redazione di notte, vi chiederete voi? A parte il fatto che in redazione si riesce a lavorare bene solo di notte, e siamo ormai perfettamente abituati al consueto paio di nottatone mensili, il problema è un'altro. La data che voi leggete là in alto potrebbe non significare nulla, ma per quella ferrea tabella che corrisponde alle nostre date di chiusura rappresenta invece un ritardo (già accumulato) di due giorni sul limite massimo. Ed in effetti avevo assicurato agli editori (prima di partire lo scorso Sabato mattina) che il numero era ormai praticamente finito, mancando solo qualche pagina di preview che avremmo raccolto a Londra.
La verità era invece ben diversa, più di metà rivista era ancora scoperta, con la consapevolezza che il materiale che avremmo raccolto all'ECTS si sarebbe sicuramente rivelato più interessante di tutto il resto...
Così è stato (era prevedibile, ma non vi nascondo di aver tirato un grosso sospiro di sollievo), al momento non ne posso essere ancora sicuro, ma credo proprio che dovremmo riuscire a mettere insieme uno dei migliori TGM di tutti i tempi, con recensioni e preview assolutamente strepitose...
Ed è proprio di queste ultime che comincio a parlarvi per esordire alla grande in un'interminabile nottata personale delle lunghe anteprime, durante la quale cercherò di illustrarvi al meglio tutto quello che la produzione mondiale ci riserberà nei prossimi mesi, si dia pure inizio allo spettacolo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A questo punto vi chiederete, forse, il motivo per il quale abbia deciso di partire proprio con i Team 17. I motivi sono molteplici, tanto per cominciare per sdebitarmi con loro per la collaborazione che ci ha consentito di recensire in anteprima italiana il loro superiore Project-X, secondo perché sono veramente in gamba, molto simpatici e lo meritano, terzo perché credo proprio che siamo siamo di fronte ad un gruppo destinato ad imporsi alla stragrandissima nel giro di pochissimo tempo: è un po' di numeri che vedo decantando tutte le loro incredibili qualità e, a quanto pare, i fatti mi stanno dando pienamente ragione. Project-X è attualmente al numero uno di tutte le classifiche di vendita inglesi (nonostante sia disponibile per la sola Amiga espansa), girando per il centro abbiamo visitato tutti i più importanti negozi di videogames e in ognuni di questi l'inconfondibile titolo dominava le vetrine (alcune delle quali assolutamente incredibili: centinaia (non esagero!) di confezioni geometricamente allineate, accerchiate da un mantello ininterrotto di poster arrotolati. Un effetto veramente incantevole). Per non parlare dello scalpore che il gioco suscitava al loro stand, calamitando inevitabilmente l'attenzione di tutti, dico tutti, i visitatori che vi passavano accanto. Con nostra massima soddisfazione vi posso inoltre assicurare che la recensione del numero scorso è piaciuta moltissimo a Martyn, che ho finalmente incontrato di persona dopo una miriade di telefonate (veramente forte), e la cosa non ci è certo dispiaciuta (anche perché una copia del TGM sempre in bella vista non era affatto male). Per quanto mi riguarda vi confesso che era talmente tanta la curiosità per i loro nuovi titoli, che la prima cosa che ho fatto non appena rientrato a casa è stata quella di caricare il DPaint e dare un'occhiatina a questi screenshots...



Comincio però col dirvi che, data l'incredibile popolarità della quale cominciano a godere, il gruppo di programmatori facente parte del Team 17 inizia a diventare sempre più nutrito (pare anzi che ben presto le schiere saranno ulteriormente rimpolpate, pur garantendo sempre giochi di qualità eccelsa). E' ad esempio il caso Dave Broadhurts e Haydn Dalton (appartenenti in precedenza alla Software Creations, autori di Bubble Bobble per Amiga), che si stanno occupando di CODENAME ASSASSIN, un imponente gioco d'azione che vi vedrà vestire i panni di un risoluto criminale alle prese con tutte le indescrivibili insidie nascoste in più di ottocento schermate di grafica d'altissimo livello. Il solo personaggio principale necessita di qualcosa come 200 frame di animazione, vista la versatilità delle azioni che può compiere, cinque livelli separati, mostri finali da incubo, 32 colori su schermo rigorosamente Pal, scrolling al cinquantesimo di secondo e via dicendo. Il prodotto dovrebbe essere finito per Ottobre e lanciato entro il mese successivo. Il secondo titolo (ancora provvisorio e del quale siamo in attesa delle prime immagini che riserbiamo per una nuova preview in uno dei prossimi numeri) è OHP RACING, un gioco di guida con visuale dall'alto che si preannuncia anche in questo caso tecnicamente impressionante, da quanto m'è sembrato di capire dovrebbe essere l'interlocutore più serio per il già ottimo Supercars II che rimane tutt'ora il migliore nel suo genere. Del programma se ne stanno occupando Junior McMillan e Steve Middleton e disporrà delle medesime caratteristiche tecniche sopraelencate per Assassin (che sembrano essere le credenziali di base per ogni loro produzione. Come se tutti i giochi fossero così...). Il terzo gioco è invece l'ultrattesissima nuova creatura degli autori (ormai mitici) di Alien Breed e Project-X: Andreas Tadic e Rico Holmes (applaudiamo tutti insieme!); sempre con Allister Brimble al sonoro e Martyn Brown al coordinamento. Il gioco sarà un tipico arcade accattivante e dovrebbe rispondere al nome di SUPERFROG, animazioni da cartone animato, sei interminabili livelli dall'ambientazione completamente differente, stanze segrete, tonnellate di effetti e dialoghi digitalizzati, i 32 colori su schermo, ovviamente in Pal (questa volta pure in overscan), i 50 frames al secondo... Anche in questo caso l'uscita è annunciata in quel lasso di tempo, estremamente variabile, che va dalla fine dell'estate al prossimo Natale. Andando ancora avanti nel tempo posso aggiungere un'altra notizia che non potrà non riempirvi di gioia: non appena Superfrog sarà completato i programmatori si rimetteranno subito al lavoro (cosa possiamo dirgli: bravi!), per ultimare (entro la prossima Pasqua, quella del '93, per intenderci) il seguito di uno dei titoli di maggior successo dell'ultimo anno: Alien Breed. Per il momento non mi sembra il caso di dilungarmi in ulteriori dettagli (anche perché vi ho già detto tutto, o quasi, quello che sapevo), gustatevi le foto e state tranquilli che non appena avremo l'occasione di parlare nuovamente del Team 17... lo faremo, e con immenso piacere!

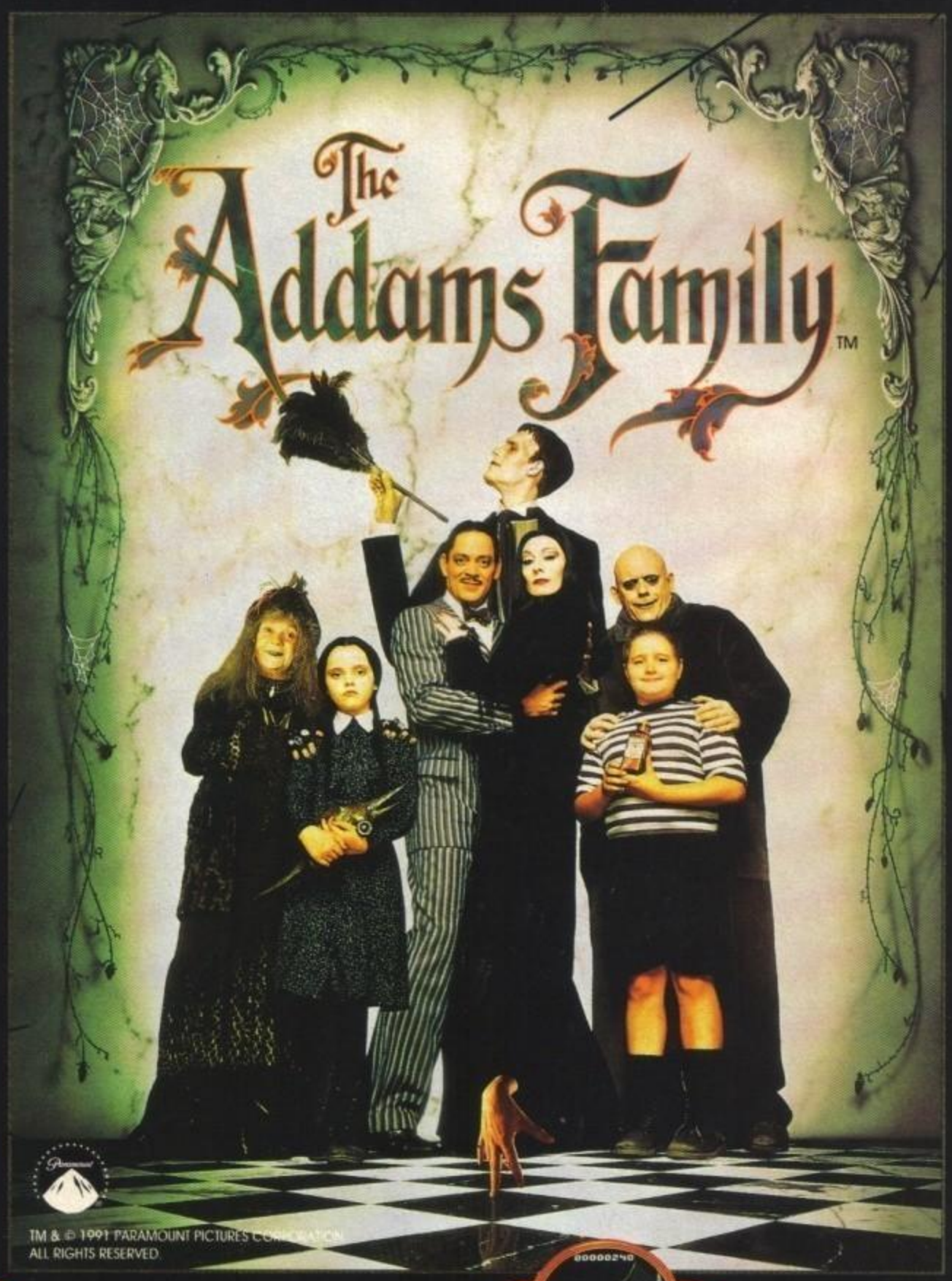
MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Addams Family™



TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

§ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76

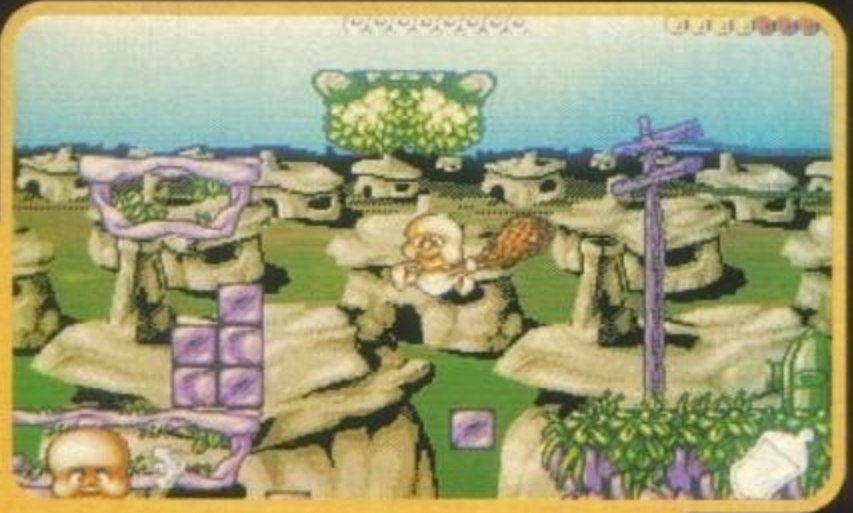
VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CHUCK ROCK II

Come era lecito attendersi da una casa che ha sempre preferito la qualità alla quantità, non c'era senz'altro d'aspettarsi un'abboffata di titoli da fare indigestione, quanto invece un calibrato e molto ben bilanciato menù composto di sole portate prelibatissime.

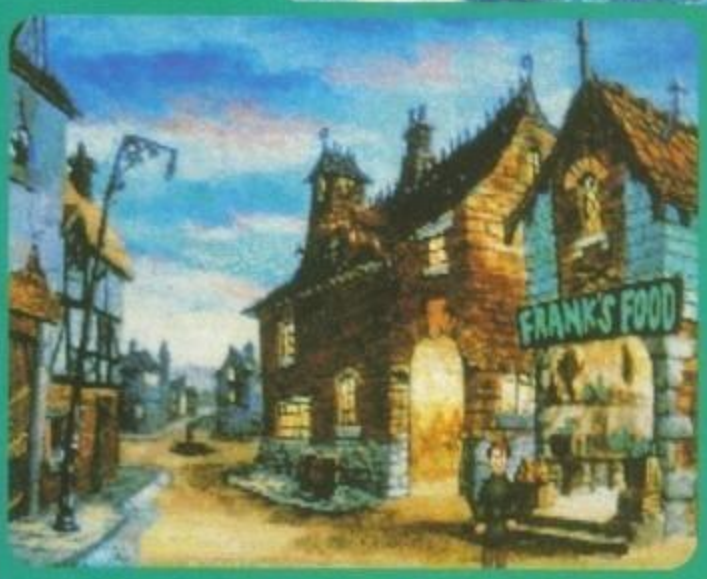
Cominciamo comunque da un antipasto veloce: THUNDERHAWK, finalmente disponibile anche per PC e una compilation chiamata THE ADVENTURERS (disponibile per tutti i formati) che si presenta senz'altro altamente spettacolare.

Arriviamo così al primo grande colosso, che comunque vi abbiamo già presentato in anteprima assoluta un paio di numeri fa: JAGUAR XJ200 SIMULATOR. Bisogna però doverosamente sottolineare come il gioco sia nel frattempo cambiato, e anche parecchio... L'intento è infatti quello di proporre non solo un valido contendente per lo strepitoso Lotus II, ma, possibilmente, di fare persino meglio. In questa ottica non poteva certo mancare la possibilità di giocare in due contemporaneamente, e così è stato (con l'ormai collaudatissimo split screen). Ma si tratta solo di uno dei molteplici aspetti che sono stati recentemente introdotti; sarà infatti presente anche una componente manageriale che vi consentirà di gestire i pezzi di ricambio della vostra vettura (oltre che di rispondere degli eventuali danni alle altre vetture, e qui saran dolori!) e di scegliere voi la successiva destinazione nella quale gareggiare. Particolarmente interessante non potrebbe non essere anche un completo editor dei tracciati (non per niente previsto anche il Lotus III), che dovrebbe permettere un ulteriore incremento della longevità. Di Jaguar abbiamo potuto visionare un nuovo demo aggiornato, che s'è rivelato decisamente convincente (gli oggetti sulla strada sono effettivamente moltissimi e la velocità veramente impressionante), l'ultima parola alla recensione che troverete sicuramente sul prossimo numero; consideratela una promessa (o quasi).

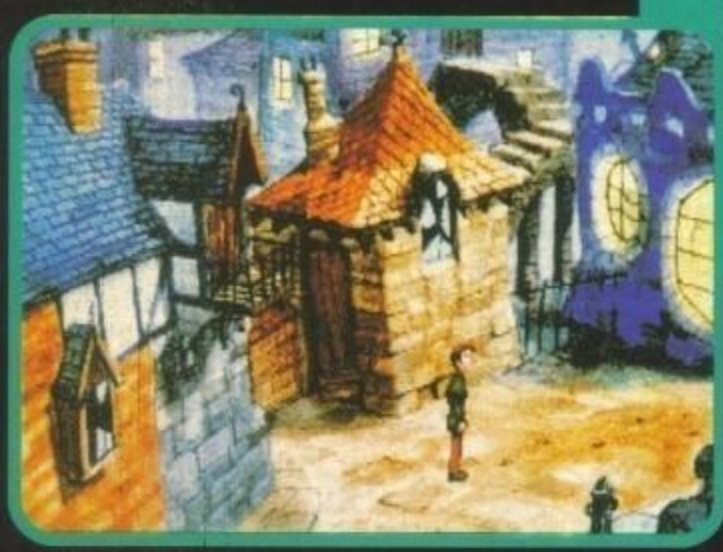
Per i primi mesi d'estate è invece previsto un nuovo platform che, visti i precedenti, non dovrebbe certo mancare di stupire ancora una volta tutti gli appassionati; il suo nome è PREMIERE, ed è stato disegnato dagli autori di Heimdall. Sfortunatamente, a causa di un ritardo non più lungamente sostenibile di un corriere internazionale, non siamo in grado di mostrarvi alcuna immagine, ma, essendo tutt'ora in attesa del demo che potrebbe arrivare da un momento all'altro, non

CD DESIGN

Devo proprio ammettere c
Team 17, la Core è stata sicu
quale la "fame di novità" si
pressante. A stomaco pien



CURSE OF ENCHANTIA



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

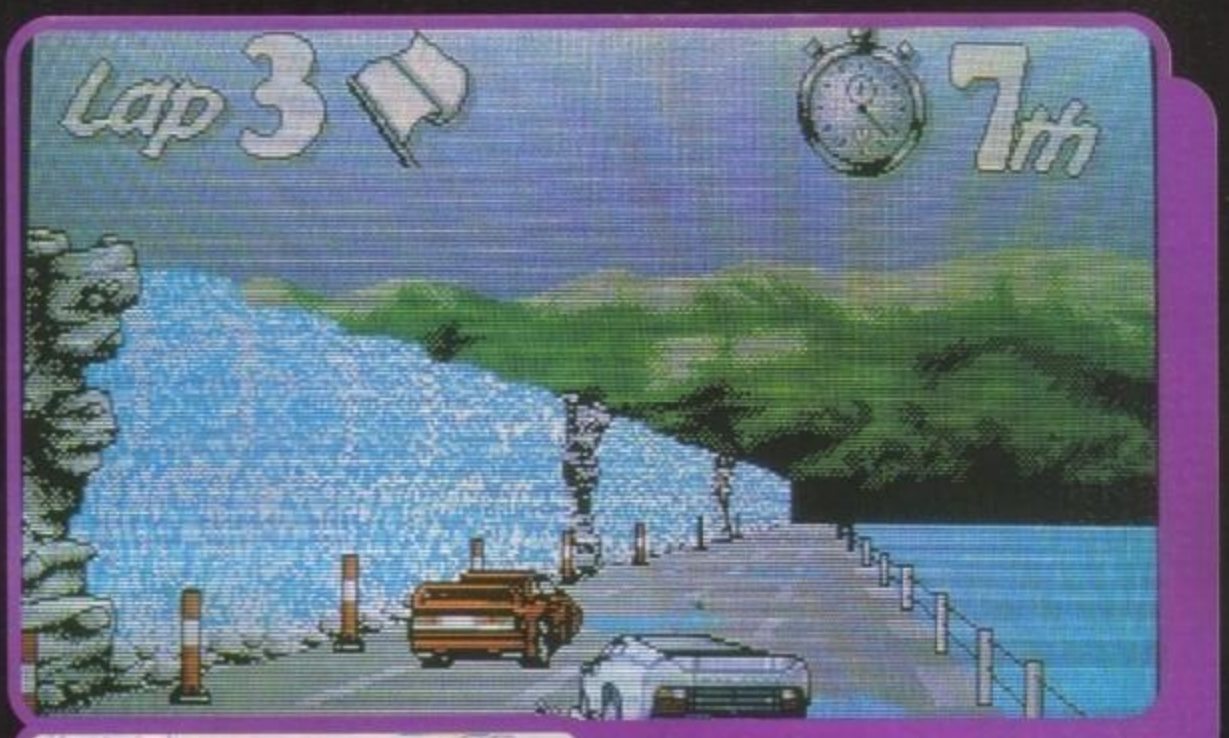
http://www.oldgamesitalia.net/

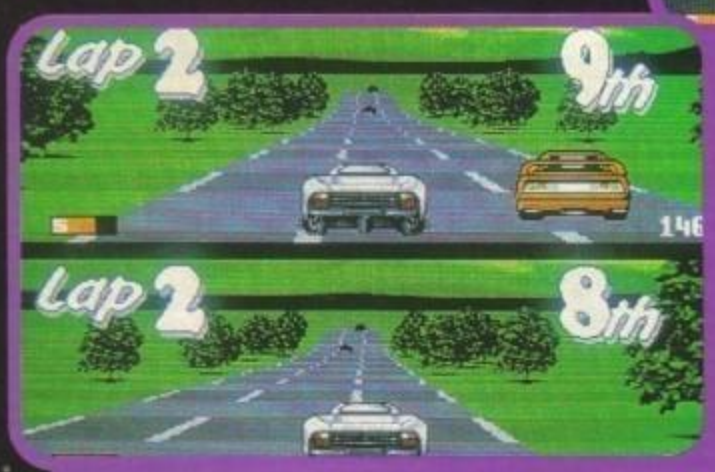
RE

LIMITED

ne, assieme a Psygnosis e amente una delle case per la aceva sentire in maniera più si scrive molto meglio...

tarderemo d'occuparcene il mese prossimo.
Passiamo ad Agosto, mese in cui è annunciata l'uscita di CURSE OF ENCHANTIA (far uscire un gioco ad



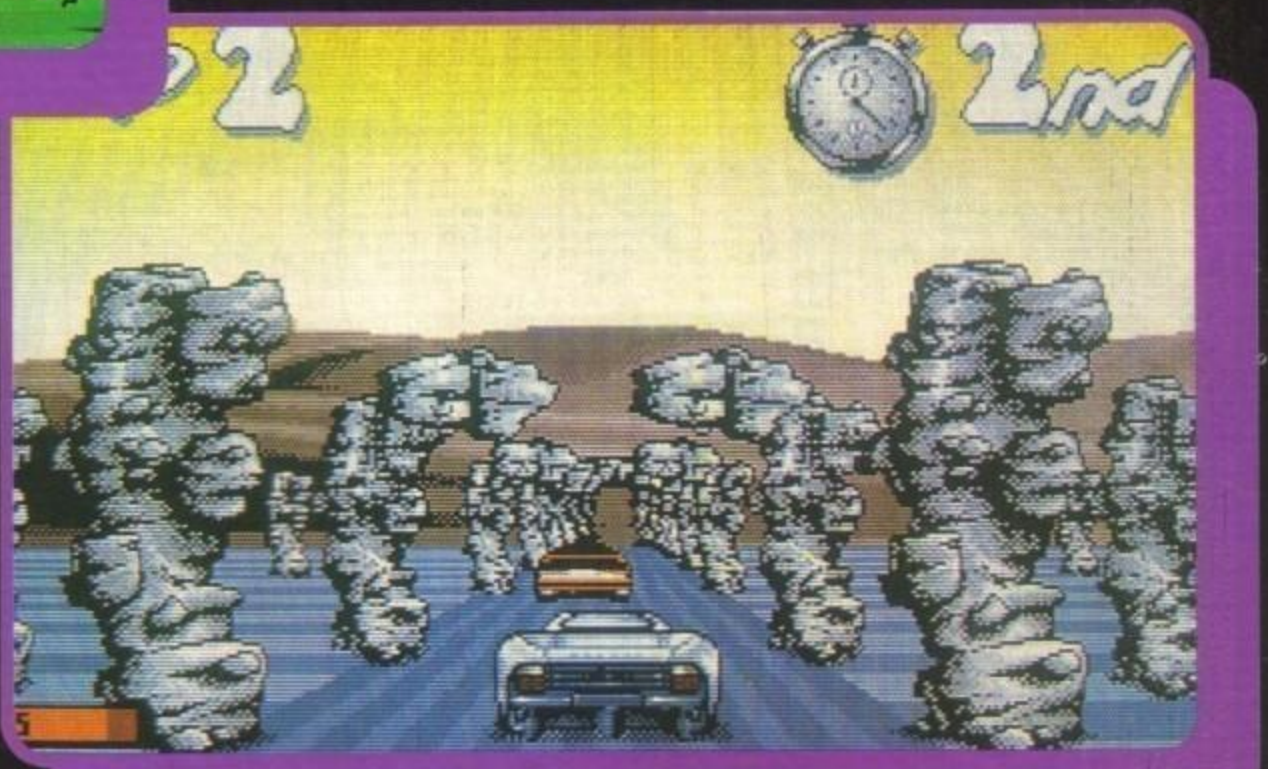


JAGUAR XJ200

parlando dell'attesissimo CHUCK ROCK II - SON OF CHUCK. Il gioco, almeno a giudicare dal video che scorreva sul monitor dello stand, è assolutamente spettacoloso; prima dell'uscita, annunciata per Novembre, cercheremo comunque di tornare puntualmente sull'argomento con una nuova e più esauriente preview, non temete...
Chiudiamo il discorso riprendendo un'altra notizia comparsa nelle Voci di Corridoio del numero scorso, quella di un simulatore automobilistico vettoriale che sfruttasse le portentose routine tridimensionali di Thunderhawk. Entro Natale dovrebbe essere disponibile un gioco dalle succitate caratteristiche ispirato alla Ventiquattrore di Le Mans.

CORE DI MAX

Agosto? Mmmh, vedrete che si finirà a Settembre, ma è solo una mia personale supposizione), l'interessantissima avventura grafica che avevamo chiamato, nella scorsa preview, con il nome di Zeloria (i working titles sono tali proprio perché possono essere cambiati, da un momento all'altro...). Come confermano le foto pubblicate l'indiscrezione che i fondali fossero stati disegnati a mano e quindi digitalizzati non è stata disattesa, molto bene.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il negozio di MILANO
via San Prospero 1

PERGIOCO

vendita per corrispondenza in tutta Italia
Tel. 02 / 874580
874593

PERGIOCO

il negozio di ROMA
via Degli Scipioni 109-111

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT *Amiga, PC*

AMI	PC	schede	titolo	tra
19,9	....		1943 THE BATTLE OF MIDWAY	SI
19,9	....		1st DIVISION MANAGER	
59,9	....		2 HOT 2 HANDLE	
59,9	....		4 WHEEL DRIVE	SI
69,9	69,90$*	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES	SI
49,9	....		50 INCREDIBILI GIOCHI!	
....	79,90+	CEV	A-10 TANK KILLER	
89,9	....		A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	
59,9	59,90$*	V	A.G.E.	SI
59,9	69,90$		ACTION MASTERS: COMPIL.	
79,9	89,90$		AD&D COMPILATION	
29,9	29,90$	CEV	ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	
49,9	59,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
49,9	....		AGONY	SI
59,9	69,90$*	CE	AIR COMBAT ACES	SI
....	69$*	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
39,9	....		AIR SUPPLY	
59,9	69,90$*		AIR/SEA SUPREMACY: COMPIL.	SI
59,9	....		ALCATRAZ	SI
39,9	....		ALIEN WORLD	ITA
59,9	....		ALTERED DESTINY	
19,9	....		ANARCHY	SI
19,9	....		ANCIENT GAMES	
69,9	....		ANOTHER WORLD	SI
49,9	....		ARACHNOPHOBIA	
....	69,90$*	CEV	ARMOR ALLEY	
39,9	....		ATF II	
59,9	59,90$	EV	AWARD WINNERS	SI
....	59,90$	V	B.A.T.	SI
49	59$	EV	BABY JO	
49,9	....		BARBARIAN II	SI
19,9	....		BATMAN THE MOVIE	
59,9	....		BATTLE ISLE	SI
69,9	....		BATTLE OF BRITAIN	
....	69,90$	CEV	BATTLECHESS II	
....	49+		BATTLESCAPES: COMPIL.	SI
39,9	....		BEAST BUSTERS	
69,9	....		BETRAYAL	
....	69,90$	CEV	BIG GAME FISHING	ITA
49,9	....		BIG RUN	SI
69,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
....	69,90*	CEV	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	
69,9	....		BIRDS OF PREY	SI
59,9	....		BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA
69,9	....		BLACK CRYPT	SI
49,9	....		BLADE WARRIOR	
....	69,90$*	CEV	BLOODWICH	SI
49	....		BOSTON BOMB CLUB	SI
49,9	....		BRAIN BLASTERS	SI
49,9	....		BREACH 2 Enhanced	SI
49,9	....		BRIDES OF DRACULA	ITA
59	....		BRIGADE COMMANDER	
....	79,90$*	EV	CADAVER	
....	19,5*$		CALIFORNIA GAMES	SI
49	....		CANTON	ITA
19,9	....		CAP'N CARNAGE	
49,9	....		CAPTAIN PLANET	SI
89,9	99,90$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	
....	59$*	CEV	CASTLES	SI
....	33$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59,9	....		CELTIC LEGENDS	SI
59,9	69,90$*	EV	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI
49,9	....		CHAMPION DRIVER	ITA
....	49,90*	CEV	CHAMPION OF THE RAJ	
49,9	....		CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	SI
....	69,90$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	
59,9	....		CHESSMASTER 2100	
39,9	....		CHIP'S CHALLENGE	SI
59,9	....		CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI
39,9	39,90$*	CEV	CISCO HEAT	SI
....	99,90$*	EV	CIVILIZATION	SI
49,9	....		CLIK-CLAK	ITA
....	69,90$*	EV	CONAN THE CIMMERIAN	
69,9	....		CONFLICT: MIDDLE EAST	
....	99,90$*	V	CONQUESTS OF THE LONG BOW	
49,9	69,90$	V	COVER GIRL POKER	
19,9	....		CRAZY CARS	
....	79,90+	EV	CRESCENT HAWKS' REVENGE	
59	....		CRIME CITY	SI
49	....		CROWN	
59,9	....		CRUISE FOR A CORPSE	ITA
39,9	....		CRYSTALS OF ARBOREA	SI
....	79,90+	CEV	D-GENERATION	
19,9	....		DALEY THOMPSON'S OLYMP. CHALL	
....	59,90$	EV	DE LUXE STRIP POKER 2	SI
39,9	39,90$*	CEV	DEATHBRINGER	SI
19,9	....		DEFENDER OF THE CROWN	SI
49,9	....		DELUXE STRIP POKER 2	SI
49,9	....		DEUTEROS	
49,9	....		DEVIOUS DESIGNS	
49,9	....		DINOWARS	
....	59*	CEV	DISC	
19,9	19,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
49,9	....		DOUBLE DRAGON III	SI
49,9	....		DRAGON FIGHTER	SI
....	49,90$	CE	DUCK TALES The Quest For Gold	SI
59,9	69,90$	V	DYLAN DOG	ITA
....	69,90+	EV	EARL WEAVER BASEBALL II	SI
49,9	....		ECO PHANTOMS	
....	99,90$*	V	ECO QUEST	
39,9	....		ELF	

AMI	PC	schede	titolo	tra
49	59$	EV	ELVIRA The Arcade Game	SI
59,9	....		EMPIRE	SI
49,9	....		ESCAPE FROM COLDITZ	
....	99$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	49,90*	CE	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI
49,9	....		EXILE	
69,9	69,90$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	
....	69,90$*	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
....	49,90$	CEV	F-15 STR.EAGLE II SCENARY DISK	
79,9	....		F-15 STRIKE EAGLE II	SI
....	29,90$	E	F-16 COMBAT PILOT	SI
69,9	....		F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	....		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
49	....		FACE OFF ICE HOCKEY	SI
....	109,90$*	V	FALCON 3.0	
59,9	....		FANTASTIC VOYAGE	SI
59,9	59,90$*$	V	FASCINATION	ITA
49,9	....		FINAL BLOW	SI
39,9	....		FINAL FIGHT	SI
69,9	79,90$	E	FIRE TEAM 2200	
49,9	....		FIRST SAMURAI	
....	79,90+	CEV	FLOOR 13	
59,9	....		FOOTBALL CHAMP	ITA
49,9	....		FOOTBALL CRAZY	SI
49,9	....		FORMULA 1 3D	ITA
49,9	....		FORT APACHE	SI
39,9	....		FUZZBALL	
....	69,90*	CEV	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	
39,9	....		GAUNTLET III	SI
....	39,90$*	CEV	GAZZA 2	SI
39	....		GERM CRAZY	
....	49+		GETTYSBURG	SI
19,9	....		GHOSTBUSTERS II	SI
19,9	....		GHOULS'N GHOSTS	SI
....	69,90+	HCEV	GO SIMULATOR	
49,9	49,90$*$	V	GOBLIIINS	SI
....	49,90$	EV	GODS	
49,9	....		GOLDEN AXE	SI
49	59$	EV	GOLDEN EAGLE	
79,9	....		GRAND PRIX	
49,9	....		GRANDSTAND	SI
49,9	....		GREAT NAPOLEONIC BATTLES	
....	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
69,9	....		HALLS OF MONTEZUMA	
39	....		HAMMERFIST	SI
19,9	19,90+		HARD DRIVIN'	SI
49,9	59,90$	EV	HARD NOVA	SI
49,9	....		HARLEQUIN	SI
69,9	79,90$*	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89,9	89,90$	V	HEART OF CHINA	
69	....		HEIMDALL	ITA
89,9	....		HERO'S QUEST	
59,9	69,90$	EV	HEROQUEST	SI
49	....		HOT RUBBER	SI
....	99,90+	EV	HOYLE BOOK OF GAMES III	
39,9	....		HUDSON HAWK	SI
49,9	....		HUNTER	
....	119,90$*	CEV	HYPERSPEED	
59,9	....		I PLAY 3D SOCCER	ITA
49,9	....		ILYAD	
49,9	69,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
....	69,90$	CEV	INDIANAPOLIS 500	ITA
19,9	19,90$	CEV	INDY Action game	SI
49,9	....		INDY HEAT	SI
19,9	....		INFESTATION	SI
39,9	....		INTERCHANGE	SI
....	19,90+	CE	ITALIA '90	
59,9	....		ITALIAN NIGHT	ITA
33	....		JACK NICKLAUS CLIP ART	
49,9	....		JAMES BOND COLLECTION	SI
....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
39,9	....		JETSONS	SI
59,9	....		JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
39,9	49,90$	EV	KICK OFF 2	SI
19,9	....		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
19,9	....		KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	
19,9	....		KICK OFF 2 WINNING TACTICS	
59,9	....		KID GLOVES II	SI
....	99,90$*	V	KING'S QUEST V	ITA
19,9	....		KLAX	ITA
59,9	....		KNIGHTMARE	
79,9	....		KNIGHTS OF THE SKY	
....	79,90+	CE	L'EMPEREUR NAPOLEON 1	
....	49$	HCEV	LA STORIA INFINITA II	ITA
....	99,90+	EV	LAFFER UTILITIES	
89,9	....		LARRY I	
....	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty	
89,9	89,90$*	V	LARRY V	
49	....		LAST BATTLE	SI
49,9	....		LAST NINJA III	SI
49,9	....		LEANDER	SI
....	69,90+	CEV	LEMMINGS	
....	49,90$	V	LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR	
49,9	....		LOGICAL	SI
19,9	....		LOMBARD RALLY	
69,9	69,90$	CEV	LOOM	
59,9	69,90$	CEV	LORD OF THE RINGS	SI

AMI	PC	schede	titolo	tra
29,9	....		LOTUS TURBO CHALLENGE	SI
49,9	....		LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI
39,9	....		LUPO ALBERTO	ITA
....	99*	HCEV	MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea	
....	59,90*$	EV	MAD TV	SI
49,9	59$	EV	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI
....	69,90$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA
....	59*$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI
....	89,90$	V	MARTIAN MEMORANDUM	
49,9	49,90$		MEGA BOX: COMPIL.	
69,9	....		MEGA LO MANIA	
39,9	....		MEGA TWINS	SI
....	69,90$	EV	MEGATRAVELLER 2	SI
39,9	....		MERCENARY III	SI
....	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
....	49,90$	HCEV	METAL MUTANT	SI
79,9	....		MICROPROSE GOLF	
69,9	119,90$	V	MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
....	79,90+	CEV	MIG-29M SUPERFULCRUM	SI
59,9	69,90$	V	MILLEMIGLIA	ITA
....	99,90$*	V	MIXED UP FAIRY TALES	
....	89,90$*	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA
49,9	....		MOONFALL	SI
....	39,90$*	EV	MOONSHINE RACERS	SI
69	79$		MOVIE PREMIERE: COMPIL.	SI
49,9	....		MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER	SI
59	....		NAPOLEON I Campaigns 1805-1814	
39,9	....		NAVY SEALS	
49	....		NECRONOM	SI
39,9	....		NINJA COLLECTION	
19,9	....		NINJA WARRIORS	SI
....	69,90*	CEV	NO GREATER GLORY	
....	99,90+	EV	NOVA 9	
....	79,90$	HCEV	OBITUS	SI
49,9	49,90+	EV	OH NO! MORE LEMMINGS	
19,9	....		ONSLAUGHT	
49,9	....		OPERATION COM.BAT	
49,9	....		ORK	SI
....	19,90$		OUT RUN	SI
39,9	....		OUT RUN EUROPA	SI
....	29,90$	CE	OVER THE NET	ITA
79,9	72*	HCEV	PANZER BATTLES	
....	49,90+	EV	PAPERBOY 2	
49	59$	EV	PARAGLINDING SIMULATION	
....	69,90$		PC GAMES: COMPIL.	
....	79,90*$	CEV	PERSONAL PRO	
59,9	69,90$	HCEV	PGA TOUR GOLF	SI
33	33$*		PGA TOUR GOLF DATA DISK	SI
59,9	....		PINBALL DREAMS	SI
49	....		PINBALL MAGIC	
39,9	39,90+		PIT FIGHTER	SI
89,9	99,90$*	V	POLICE QUEST III	
....	69,90$	CEV	POPULOUS	SI
59,9	....		POPULOUS 2	ITA
33	....		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
59,9	....		POWERMONGER	SI
33	....		POWERMONGER DATA DISK	SI
39,9	39,90$	HCEV	PREHISTORIC	SI
39,9	39,90+	CEV	PRINCE OF PERSIA	
49,9	49,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
59,9	....		QUEST GLORY	SI
49,9	....		R-TYPE 2	
59,9	....		RACE DRIVIN'	SI
19,9	....		RAINBOW ISLANDS	
69,9	....		REALMS	
89,9	99,90$	V	RED BARON	
39,9	....		RETEE!	ITA
....	19,90+	CE	RICK DANGEROUS	SI
....	69,90$*	EV	RIDERS OF ROHAN	
99,9	....		RISE OF THE DRAGON	
49,9	49,90$*	EV	ROBIN HOOD	SI
39,9	....		ROBOCOD James Pond 2	SI
59,9	....		ROBOCOP 3	
49,9	....		ROBOZONE	
59,9	69,90$*		ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
39,9	29,90$*		ROLLING RONNIE	SI
19,9	....		ROTOX	
59,9	....		RUBICON	SI
39,9	....		RUGBY The World Cup	SI
69,9	....		RULES OF ENGAGEMENT	
49,9	59,90$		SEA SOFT & SUN: COMPIL.	
....	69,90+	CEV	SEARCH FOR THE TITANIC	
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
....	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA
....	99$	EV	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA
59,9	69,90*$	CEV	SHADOW SORCERER	ITA
59,9	....		SHADOWLANDS	SI
19,9	19,90+	CE	SHINOBI	SI
....	99,90$	CEV	SHUTTLE	
79,9	79,90$	CEV	SILENT SERVICE II	
33	....		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	....		SIM CITY FUTURE CITIES	
69,9	69,90$		SIM CITY/POPULOUS: COMPIL.	
....	89,90+	HEV	SIM EARTH	SI
19,9	....		SIR FRED	
39,9	....		SMASH TV	SI
49,9	49,90$*		SOCCER STARS: COMPIL.	SI
18	....		SORCERER LORD	
69,9	69,90*$	CEV	SPACE 1889	SI
79,9	89,90$*	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
49,9	....		SPACE GUN	SI

AMI	PC	schede	titolo	tra
....	89,90$	V	SPACE QUEST 1 Roger Wilco	
69,9	89,90$	V	SPACE QUEST IV	
....	99,90$*	EV	SPACE WRECKED	
19,9	....		SPELL BOUND	SI
59,9	....		SPIRIT OF EXCALIBUR	
....	49,90+	CEV	SPOT	SI
39,9	39,90$*	HCEV	SQUASH J.KHAN	SI
....	79,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
59,9	....		STARFLIGHT II	SI
49	59$	C	STEVE McQUEEN Westphaser	
49	49$	HCEV	STORM MASTER	SI
19,9	....		STRIDER	SI
....	39,90$	EV	STRIKE 2	SI
59,9	....		STRIKE FLEET	SI
....	19,90$		STUNT CAR RACERS	SI
....	49,90$	EV	SUPAPLEX	SI
19,9	19,90$	CE	SUPER OFF ROAD	SI
59,9	....		SUPER SEGA	SI
59	59$	EV	SUPER SKI 2	SI
49,9	....		SUPER SKWEEK	
39,9	39,90+		SUPER SPACE INVADERS	SI
59,9	....		SUPERHEROES	
19,9	19,90$		SUPERLEAGUE SOCCER	
49,9	....		SUSPICIOUS CARGO	
19,9	....		TENNIS CUP	
....	59$	EV	TENNIS CUP 2	
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
....	79,90$	CEV	THE BARD'S TALE CONSTR. SET	SI
69,9	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
....	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
39,9	49,90$*	HCEV	THE BLUES BROTHERS	SI
....	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (il Padrino)	SI
....	39,90$	CE	THE GOLD OF THE AZTECS	SI
49,9	....		THE HOUND OF SHADOW	SI
49,9	....		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
....	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
79,9	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON	
....	59*		THE LIGHT CORRIDOR	SI
....	79,90$*	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI
39	....		THE PLAGUE	
21	....		THE PROMISED LANDS esp.POPUL.	
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
....	69,90$	EV	THE TERMINATOR	
59,9	69,90$*		THE TOP LEAGUE: COMPIL.	SI
49,9	49,90$	CEV	THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI
....	49,90+	CEV	THEME PARK MYSTERY	SI
49	....		THUNDER BURNER	
39,9	....		THUNDER JAWS	SI
59,9	69$	EV	THUNDERHAWK AH-73M	
....	79,90$	EV	TIMEQUEST	
49,9	....		TIP OFF	SI
49,9	49,90$	CEV	TITUS THE FOX	SI
39,9	....		TOKI	
49,9	....		TOM AND THE GHOST	
19,9	....		TOP SHOTS	
19,9	....		TORNADO GROUND ATTACK	
35	....		TOURNAMENT GOLF	SI
....	79,90$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	
19,9	....		TURRICAN	SI
49,9	49,90$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op	SI
....	69,90*$	E	TV SPORTS BOXING	
....	19,90$	CE	TV SPORTS FOOTBALL	
69,9	....		ULTIMA VI	
39,9	....		ULTIMATE GOLF	
....	79,90$	CEV	UMS II NATIONS AT WAR	ITA
39,9	....		UNREAL	
69,9	....		UTOPIA Creation of a Nation	SI
39	....		VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI
49,9	....		VIDEOKID	SI
49,9	....		VIRTUAL WORLDS	SI
39,9	....		VOLFIED	SI
....	69,90*	EV	WARLORDS	
49	....		WARM UP	ITA
....	69,90+	CE	WAYNE GRETZKY HOKEY II	
....	35+		WHITE DEATH	
59,9	69,90$	V	WILD WEST WORLD	SI
39,9	39,90+		WILD WHEELS	
89,9	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
....	99,90$	EV	WING COMMANDER	
....	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
....	39,90*	EV	WING COMMANDER SECRET MISS. 2	
49	....		WOLFCHILD	
....	19,90$		WORLD CLASS LEADERBOARD	SI
49,9	....		WORLDS AT WAR	
....	69,90*	CEV	WRATH OF THE DEMON	SI
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
39,9	....		ZARATHRUSTA	SI
49,9	....		ZONE WARRIOR	SI

legenda:
AMI=AMIGA PC=MS/DOS
PC$ = disc 3 1/2 PC* = disc 5 1/4
PC+ = disc 3&5
SCHEDE :H = hercules C = CGA E= EGA
V = VGA COMPIL = COMPILATION
tra: SI= manuale o caricamento in Italiano ITA= anche software in Italiano
I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T.U.T.T.I PER INDY

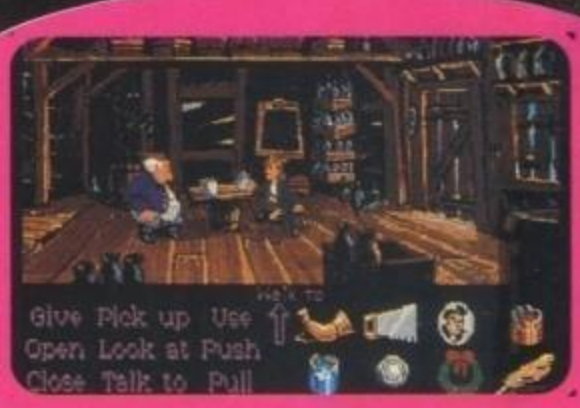
INDY PER QUATTRO!

A quasi un anno di distanza da quella famosa preview che avrebbe turbato i sogni dei milioni di fanatici avventuristi "lucasfilmiani" sparsi in giro per il mondo intero, torniamo a parlare di Indiana Jones And The Fate Of Atlantis...

Giusto il tempo per ricordare a tutti voi lettori che, facendo i debiti scongiuri, Monkey Island II dovrebbe essere ormai disponibile anche nella lungamente attesa versione italiana, e quindi recuperiamo pure l'indistruttibile cappello e la fedele frusta compagna di mille avventure.
Dov'eravamo rimasti? Bah, non saprei, anche se a giudicare dall'Ultima Crociata che avevamo appena portato a termine la situazione sembrava per il momento ristabilita; e invece no! I nazisti sono tornati all'attacco, hanno scoperto il segreto di Atlantide e vogliono impossessarsene per dominare il mondo, sovvertendolo a proprio piacimento. Cosa si può fare quindi con una simile minaccia incombente? Ma è ovvio, si chiama Harrison Ford e lo si traveste ancora una volta da archeologo... Come sarebbe a dire che non ne vuole sapere? Va bene, allora che si convochi di gran carriera il pluridecorato Stephen Spielberg e gli si piazzi una telecamera in mano! Niente? Nemmeno così? Male, molto male, fortuna che negli uffici Lucasfilm non si sono fatti troppi problemi e, con o senza film multimiliardario campione d'incassi alle spalle, hanno deciso di dare una mano al nostro intraprendente Indiana Jones...

Cosa posso dire a questo punto, che mi dispiace tantissimo, ma purtroppo proprio non ce l'abbiamo fatto ad i...re la recensione completa all'interno ...ero (e lo stesso dicasi per la versio... cade della quale si sta occupando la US Gold); il gioco è comunque ormai praticamente ultimato, e non mi stupirei se qualche d'uno ci stesse già giocando alla data dell'uscita della rivista. Attendetevi quindi con ogni probabilità la recensione trionfale sul prossimo numero, nel frattempo che qualche d'uno mi allontani quell'aspide biforcuta dal baldacchino del Mac caporedazionale... Detesto i serpenti!

INDYMAX



AMIGHEVOLMENTE MONKEY II...

Anche per l'attesissima conversione Amiga di LeChuck's Revenge non ce l'abbiamo fatto a preparare la recensione per tempo, a Londra abbiamo avuto comunque modo di visionare un demo che non poteva non convincerci (nonostante i "soli" 32 colori su schermo). L'uscita è prevista a breve.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI

GLOBAL EFFECT

Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire le tue città.

Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.

Crea le foreste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.

Controlla il tasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.

Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento.. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta.
Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.

**Amiga screen shots*

© Millennium 1992

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

MILLENNIUM

Disponibile per **AMIGA** 1 Mb - **PC** VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundblaster.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

All'interno di una delle suite più grandi trovavano spazio le numerose e altamente interessanti novità ECA annunciate per i prossimi mesi...

HEROES

Cominciamo con un nuova avventura grafica per PC (ovviamente VGA 256 colori) la cui particolarissima atmosfera di fondo è riuscita ad affascinarci non poco: THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: The Case of the Serrated Scalpel. Ispirato ad un racconto dell'arcinoto investigatore inglese, effettivamente mai uscito dalla penna dal buon Sir Arthur Conan Doyle, ma che certamente sembra appartenere al suo stile inconfondibile, vi vedrà ancora una volta sulle traccie del temibile Jack (Lo Squartatore) in una lugubre Londra di fine secolo scorso. Il gioco dovrebbe essere disponibile per la fine di quest'estate. Prevista per Giugno è invece l'attesa conversione per Picchio di POWERMONGER e una versione per Windows dell'acclamato PGA TOUR GOLF. Poco prima è annunciata l'uscita di un nuovo simulatore di volo chiamato HEROES OF THE 357TH, che riprende le routine tridimensionali utilizzate per la prima volta da LHX Attack Chopper, ulteriormente implementate dopo due anni di duro lavoro (le stesse che hanno permesso di realizzare il tanto acclamato Chuck Yeager's Air Combat). Il gioco è ormai praticamente finito e ci ha dato un'impressione più che favorevole, anche se la velocità della macchina sul quale girava rappresenta sempre l'incognita maggiore. Ancora in Giugno e ancora una volta per PC anche la conversione di RAMPART (annunciata a sua volta dalla Domark, vi confesso che non ho capito esattamente cosa stia succedendo...), uno dei coin-op di maggior successo degli ultimi tempi. Lo scopo del gioco è molto semplice: radere al suolo la cittadella fortificata avversaria, prima che lo facciano i vostri nemici. Più o meno sulla stessa linea, anche se con una maggiore componente storica, si colloca SIEGE della Mindcraft; anche in questo caso si tratta di castelli da conquistare e difendere.

SHERLOCK HOLMS

RISKY WOODS

Passando brevemente all'Amiga posso annunciarvi che quell'ottimo prodotto che risponde al nome di RISKY WOODS ha finalmente trovato, dopo mille peripezie, un'etichetta pubblicatrice; era ora! Facciamo quindi un rapidissimo salto in ambiente Macintosh per un divertente educativo su CD-Rom chiamato KID PIX COMPANION. Al momento non sappiamo ancora dire se ce ne occuperemo su queste pagine, in ogni caso l'uscita è prevista a breve scadenza. Tornando al PC vi presento ancora due altri titoli, il primo è il nuovo prodotto della Three-Sixty (autori della serie di Harpoon) e si chiama THEATRE OF WAR, una sorta di Battlechess tridimensionale dalla scacchiera molto più grande e uno schema di gioco radicalmente modificato, pur trattandosi sempre di conquistare il Re avversario. Il secondo è un un nuovo simulatore spaziale della Interplay, questa volta di grandissimo realismo, che fa seguito al riuscitissimo anniversario di Star Trek: BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE...

Prima di chiudere una notizia che farà sicuramente felici tutti i possessori Amiga, dopo l'eccellente conversione di John Madden pare che parecchi altri grossi successi per Megadrive siano destinati a fare prima o poi la loro apparizione sulla macchina di casa Commodore. Primi fra tutti ROAD RASH e DESERT STRIKE. Ma le innumerevoli sorprese non sembrano essere ancora finite qui, solo quelle di cui disponiamo già qualche fotografia...

MAX

BUZZ ALDRIN

THEATRE OF WAR

THE SIEGE

RAMPART

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENNIUM PR CO FUTURISTICO DI CONFLITTO STRATEGICO

SEI IL COMANDANTE SUPREMO NELLA CAMPAGNA PER IL DOMINIO TOTALE DEL PIANETA ORION. I TUOI ORDINI SONO COSTRUIRE, COMANDARE, CONQUISTARE!

Svolgete la vostra campagna su diversi territori in 72 regioni.

Costruite la potente macchina Cyborg da combattimento.

Ingaggiate battaglie tattiche a velocità frenetica.

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

MILLENNIUM

Disponibile per **Amiga** 1 Mb - **Atari ST** 1 Mb -
PC VGA 256 colori - 640 K RAM - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundb

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

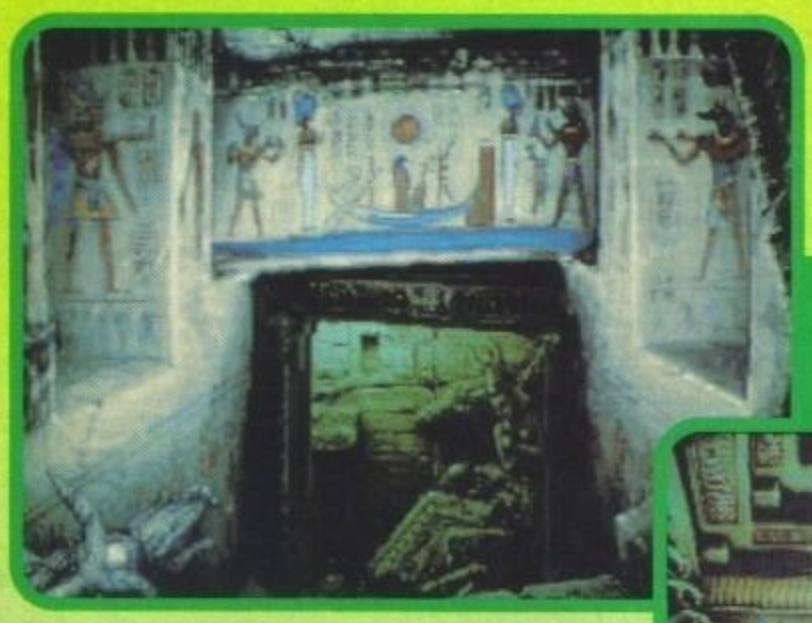
MILLENNIUM

Recentemente acquisita dall'Electronic Arts, la Millenium rimane senz'altro una delle case "secondarie" di maggior rilievo presenti sul vasto panorama del mercato internazionale, e le novità che hanno nel cassetto non possono che confermarlo.

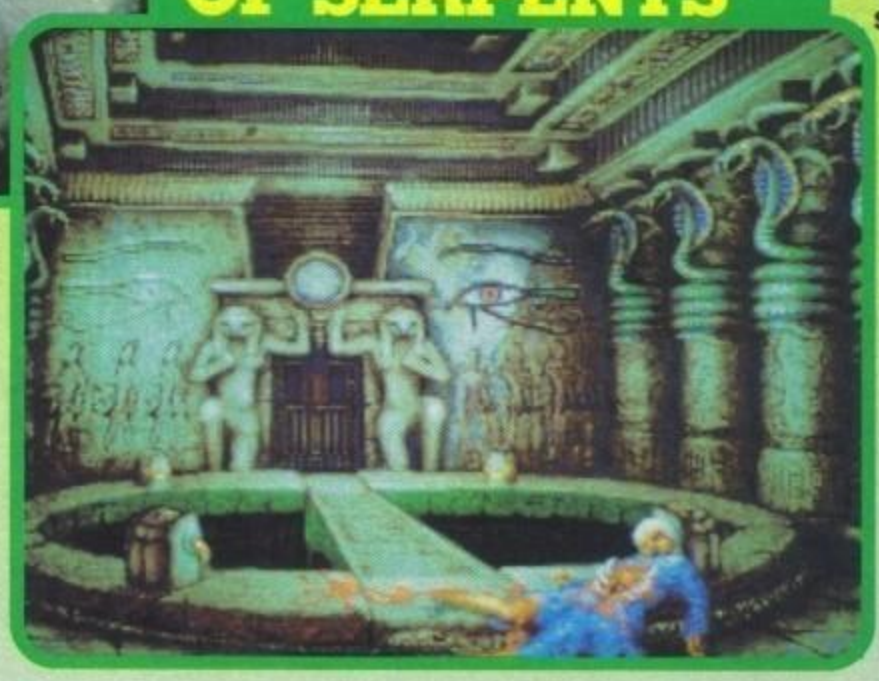
ROME

Dopo avervi ricordato che Steel Empire è già stato recensito sullo scorso numero, mentre di Global Effect ce ne occupiamo all'interno di questo stesso, cominciamo con il primo titolo annunciato, del quale non disponiamo purtroppo ancora di alcuna immagine. Si chiama UNDERWATER ACQUABATICS e segnerà il trionfale ritorno in chiave olimpica del simpaticissimo James Pond. L'uscita del gioco è prevista per Giugno, nelle versioni Amiga e Atari; contiamo comunque di riparlarne più diffusamente il mese prossimo.

Il secondo gioco è invece ROME, un'interessantissimo gioco di strategia che riprende la traccia isometrica già sviluppata da Robin Hood (l'autore è infatti lo stesso: Steven Grand) aumentandone notevolmente la longevità, la varietà e il coinvolgimento; come si intuisce facilmente dal titolo sarete trasportati ai tempi dell'affascinante capitale imperiale, alle prese con tutta una serie di complotti, cospirazioni, rivolte, scontri armati, sommosse che metteranno in gioco la vostra posizione sociale e la vostra stessa vita. Il lavoro c'é sembrato sinceramente molto ben eseguito e attendiamo quindi con impazienza l'uscita del prodotto finito, sia per Amiga che per PC, prevista per il prossimo Settembre.



DAUGHTER OF SERPENTS



Passando al terzo nome della lista parliamo di DAUGHTER OF SERPENTS, una splendida avventura grafica ambientata in Alessandria d'Egitto a metà degli anni venti. La fedele riproduzione storica, l'interfaccia estremamente funzionale e l'eccellente atmosfera ci sembrano meritare pienamente l'attenzione suscitata nei numerosi visitatori. Chiudiamo la breve rassegna così come l'avevamo aperta: con James Pond e la sua quarta avventura dal titolo SPLASH GORDON: POND GOES TO THE MOON. Di entrambi i giochi non abbiamo visto ancora nulla, ma, almeno a giudicare dall'enorme successo ottenuto dall'azzeccatissimo personaggio nell'ultimo Robocod, non credo ci possano essere dubbi sul fatto che avremo nuovamente fra le mani un campione di divertimento assicurato.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE CRUSADE

LEADER
DISTRIBUZIONE

GREMLIN®

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1991 Hasbro Bradley UK Limited. All rights reserved. "Space Crusade" was developed in association with Games Workshop Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CANNON FODDER

Come tutti gli anni lo stand della Virgin é un vero spettacolo, a tale proposito ho formulato una mia personale teoria: il rosso esalta le curve!

POOL

ROOKIES

Apprezzamenti a parte per le hostess veramente fenomenali mi accingo a riassumervi brevemente la lista delle numerose uscite annunciate nei prossimi mesi.

Partiamo da due update: quella di FLOOR 13 per Amiga e di REALMS su PC, entrambi titoli abbastanza recenti per i quali non mi sembra il caso spendere altre parole. Proseguiamo con DUNE che vi abbiamo già presentato qualche mese fa e che forse riusciremo a recensire in questo stesso mese (il gioco è stato ufficialmente presentato a Londra, durante un folle party futuristico, il pacco dovrebbe essere già partito dall'Inghilterra, ma con la Pasqua alle porte non si può mai essere sicuri di niente). Passiamo quindi a LURE OF THE TEMPTRESS, il primo di un cospicuo numero di titoli "ex-Mirrorsoft" ad essere stati rilevati dalla Virgin; come certamente ricorderete si tratta del primo tentativo di "teatro virtuale", ne dovremmo sapere di più già dal mese prossimo... Altre due update "invertite" sono quelle di JIMMY WHITE'S SNOOKER su PC e SHUTTLE su Amiga, anche in questo caso mi rifaccio per ragioni di spazio al discorso soprastante.

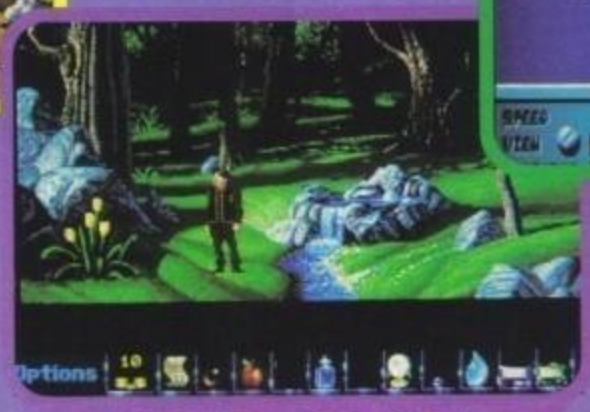
Virgin GAMES

Arriviamo così al prossimo Settembre, quando dovrebbero essere disponibili ben sei nuovi titoloni: APOCALYPSE (eccellente sparaefuggi a scorrimento orizzontale ambientato in Vietnam), CANNON FODDER (il nuovo prodotto di Sensible Soccer, un misto fra Megalomania e Lemmings), ROOKIES (che si presenta come una specie di variante isometrica dell'appena citato Cannon Fodder), KYRANDIA (una lussureggiante avventura grafica dalla grafica sensazionale che dovrebbe essere disponibile sia su disco che su CD-Rom (mentre il gotico GUEST solo su quest'ultimo)) e per finire il POOL di Archer Maclean che fa seguito al fortunatissimo Snooker.

Chiudiamo la rassegna con un simulatore di vole (anche lui precedentemente annunciato dalla Mirrorsoft) che porta il nome di REACH FOR THE SKIES ed è ambientato durante la seconda guerra mondiale; per il momento questo è tutto...

MAX

LURE OF THE TEMPTRESS



KYRANDIA

REACH FOR THE SKIES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKETEER

UN GIOCO SUPERSONICO!

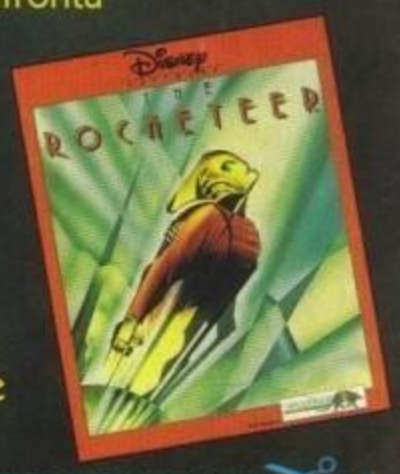
Disponibile su PC & compatibili, Atari ST e Amiga.

THE SOUND SOURCE
collegata al tuo PC, produce le voci dei tuoi eroi offrendo effetti musicali e sonori fenomenali.

Sei un pilota esperto e l'eroe del Bigelow's Air Circus. Come se non fosse già abbastanza eccitante volare a una velocità di oltre trecento miglia all'ora, diventi anche "Rocketeer"!

Quando le spie malvagie rapiscono la tua ragazza, niente potrà più trattenerti! Indossa il razzo-zaino Cirrus X-3 e preparati ad una serrata battaglia aerea! Affronta faccia a faccia i temibili sicari a bordo di un dirigibile in fiamme!

Grafici digitalizzati, VGA 256 colori, immagini di veri attori! Una musica orchestrata, dialoghi eccitanti ed incredibili effetti sonori (grazie alla Sound Source) aggiungono una nuova dimensione al game play.



Disney SOFTWARE

Développé par NOVALOGIC
Photos d'écrans PC VGA
© The Walt Disney Company

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

NOME E COGNOME: ----------

INDIRIZZO ----------

TEL ---------- Distribuito da : INFOGRAMES

Tagliando da spedire a C.T.O. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (Bo).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

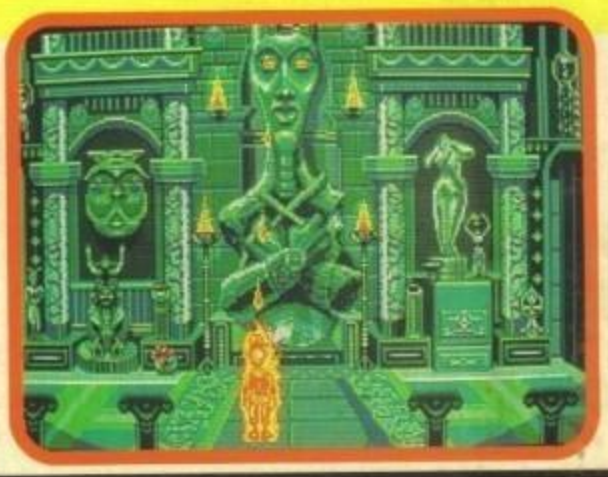
DALLA FRANCIA CON ARDORE...

Con una Delphine ormai assorta a livelli di popolarità mondiali, una Loriciel che comincia a stupire non più solo per le sue simulazioni (vedi Jim Power) e una Titus che è finalmente riuscita a mettere a segno un paio di grossi colpi (Blues Brothers e Titus The Fox), le software house d'oltralpe si stanno imponendo in maniera sempre più incisiva, e questo il caso di...

COKTEL VISION

Dopo il grande successo di Fascination e Gobliiins (pubblicati come giochi della Tomahawk, ora assorbita nella nuova etichetta), ecco una nuova spettacolare avventura grafica per tutti i numerosissimi amanti del genere. Il nuovo titoli si chiama BARGON ATTACK e vi vedrà alle prese con una demoniaca setta di alieni fanatici responsabili di misteriosi sparizioni in Parigi. Il gioco sarà disponibile per PC (anche questa volta con eccellente introduzione digitalizzata), Amiga e Atari St; per quanto riguarda o schema di gioco dovrebbe risultare una via di mezzo fra i due nomi che vi ho citato all'inizio: tutta una serie di situazione problematiche da risolvere in sequenza con una necessaria attenzione ai particolari che vi consentiranno di scoprire come effettivamente stiano andando le cose. Il gioco dovrebbe essere finito per Maggio, contiamo di recensirlo sul prossimo numero.

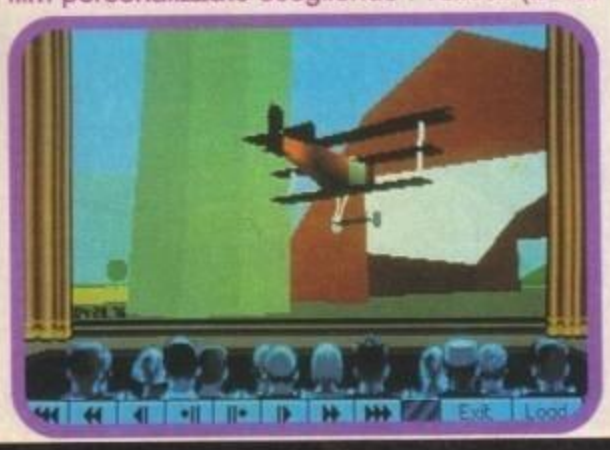
Giusto il tempo per un breve accenno ad un secondo prodotto in fase di realizzazione, INCA, che si presenta come una massiccia esplorazione a sfondo mitologico attraverso lo spazio e il tempo (una notevole evoluzione per la struttura già incontrata in Age), nel quale non mancheranno le fasi arcade realizzate con la massima cura. Attendetevi comunque nuove informazioni al riguardo.

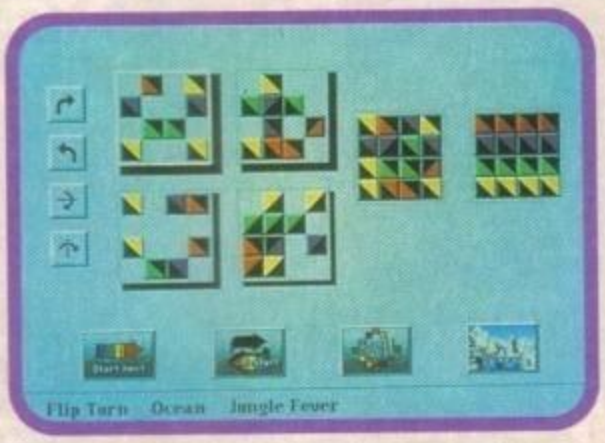


INFOGRAMES

Partiamo citando l'innovativo ETERNAM, uno dei giochi più interessanti che siano stati presentati, e che comunque ci auguriamo di avere fra le mani quanto prima. Proseguiamo con un simulatore di volo decisamente atipico: STUNT ISLAND, realizzato dalla Disney Software. Il prodotto vi permetterà infatti di creare il vostro film personalizzato scegliendo i velivoli (la cui sventurata fine è facilmente intuibile dal titolo stesso) che preferite e gestendoli a vostro piacimento in una ambientazione tridimensionale; l'uscita è prevista, solo per PC, per la fine di Maggio... Dagli autori di Shanghai è invece in arrivo HEAVEN AND EARTH un nuovo puzzle game particolarmente avvincente che dovrebbe bissare il successo di Seven Colors, versione PC disponibile entro l'estate. Chiudiamo con ROLLER COASTER, un clamoroso simulatore d'ottovolante! E chi meglio della Disney Software avrebbe potuto realizzarlo, considerato il successo che ottengono in ogni loro parco giochi sparso per il mondo (compreso il più recente Euro Disney)... Purtroppo però come tempi di lavorazione siamo ancora abbastanza indietro, il progetto dovrebbe comunque vedere la luce entro Natale, anche in questo caso la versione annunciata è quella PC.

MAX





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le sorprese, se sono liete, fanno sempre estremamente piacere.
Da una software house sbucata improvvisamente dal nulla non si poteva certo chiedere di più: un titolo d'esordio del calibro di Darkseed (non per niente gioco di copertina) e tutta una serie d'interessantissimi prodotti già in avanzata fase di realizzazione. Sotto a chi tocca...

RAGNAROK

MIRAGE
TECHNOLOGIES MULTI-MEDIA LTD

Partiamo con HUMANS che dovrebbe essere disponibile già alla fine di questo mese in versione Amiga con quella PC a seguire a breve distanza. Dopo il clamoroso successo di Lemmings i programmatori (Imagitec Design) vorrebbero proporre al grande pubblico dei nuovi personaggi per il 1992: una tribù intera di simpaticissimi ominidi primitivi (più o meno come quello vestito di stracci di pelle e con tanto di lancia fossile in mano che si aggirava minaccioso per lo show. La cosa più incredibile è che il losco figuro pare essere addirittura l'autore di Suspicious Cargo!) che dovranno seguire il lento cammino della civilizzazione (attraverso scoperte scientifiche, espansione territoriale, sanguinosi conflitti a colpi di clava...). Il controllo via mouse consentirà al giocatore di selezionare i vari personaggi attribuendo loro incarichi differenti nel tentativo di risolvere le varie situazioni problematiche. Come già detto il gioco è praticamente completato, attendetevi quanto prima la recensione definitiva.
Passiamo quindi al secondo titolo: ASHES OF THE EMPIRE. Si tratta dell'ultima fatica di Mike Singleton (il creatore di Midwinter) e narra le vicende di un impero in via di dissolvimento, ispirandosi, per certi versi, a quanto accaduto in tempi recenti nell'ex Unione Sovietica. Il vostri

THE HUMANS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

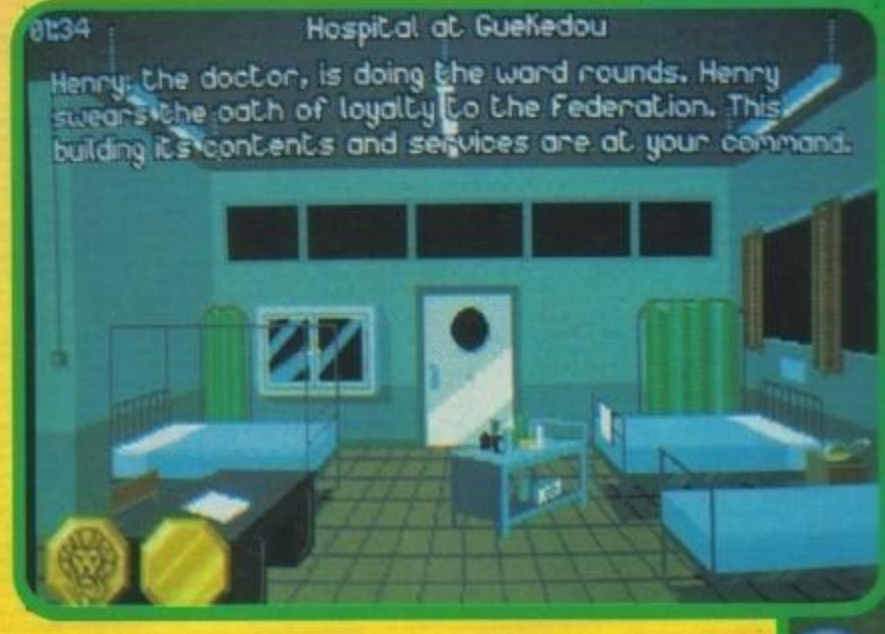
http://www.oldgamesitalia.net/

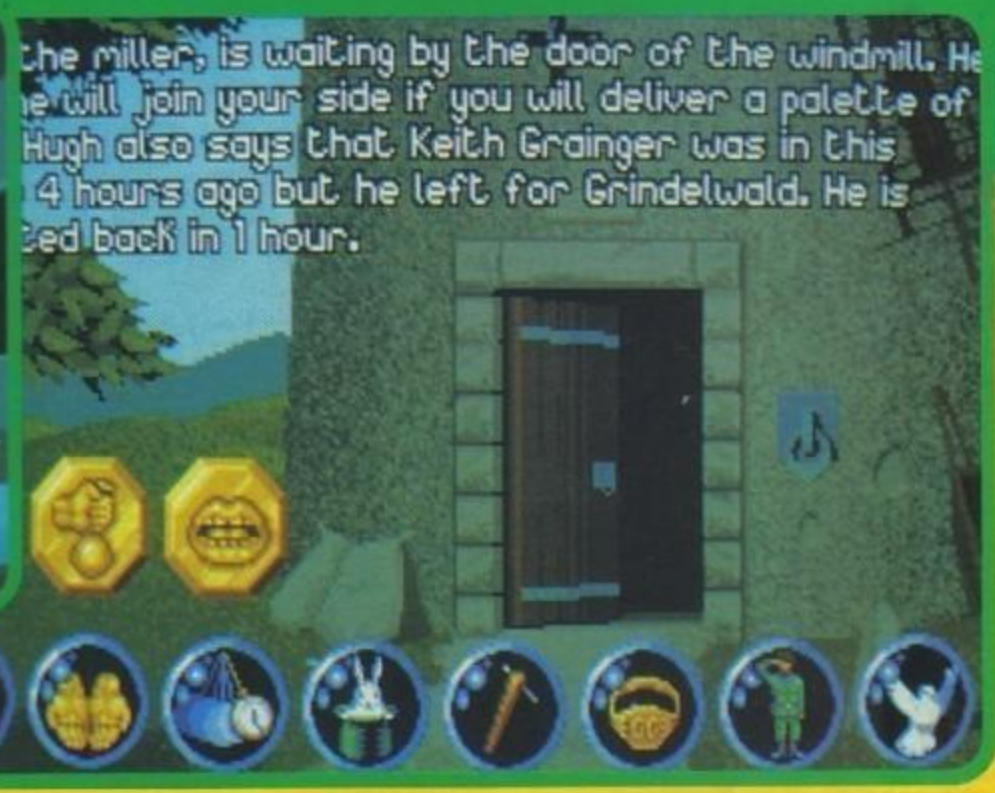
che ciò avvenga (è ovviamente possibile schierarsi dalla parte che preferite). Tutto questo tramite

di avventura grafica con animazioni mozzafiato nella quale dovrete guidare due simpatici Dwagons (non chiedetemi che

scopo è quello di governare saggiamente le cinque repubbliche divise in quaranta provincie che compongono il vostro territorio, tutto questo al fine di garantire la pace e la stabilità sociale, scongiurando così il pericolo incombente dell'olocausto nucleare. Il gioco finito dovrebbe risultare una perfetta combinazione di un'accurata componente strategica (aggiungo a tale proposito che esistono decine di migliaia di personaggi con i quali interagire) congiunta a tutta una serie di evoluzioni tridimensionali d'ottimo livello. Un'avventura dinamica decisamente particolare che dovrebbe fare la sua

ASHES OF EMPIRE





comparsa in estate per Amiga e a Settembre per PC.

Siamo così arrivati al terzo titolo: RAGNAROK, anche in questo caso dovrebbe uscire prima la versione Amiga in Luglio, con quella PC al rientro dalle vacanze. Il gioco in questione ci trasporterà nel misterioso mondo della mitologia normanna, riproposta in forma di boardgame. Per semplificare le cose potremmo dire che tutto sommato si tratta di una riedizione di Battlechess, con alcuni accorgimenti. E' stato infatti per l'occasione rispolverato il perpetuo conflitto fra bene e male, lo scopo di una delle due parti contendenti (quella benigna) è di guidare Odino dal centro della scacchiera fino ad uno dei quattro angoli, quello dell'altra d'impedire

Ingaggiato

di furiosi combattimenti che vedranno le varie pedine opposte una contro l'altra, tenendo contro delle differenti caratteristiche di ciascuna. L'unica foto che siamo riusciti a raccimolare c'è sembrata indubbiamente convincente, attendiamo con impazienza di avere fra le mani il gioco finito.

Prima di chiudere c'è ancora lo spazio per due semplici accenni ad altri due titoli che dovrebbero seguire nel prossimo autunno. Sono entrambi ad opera dell'Imagitec Design (gli autori di Humans, ve l'ho appena detto!) e si chiamano: DWAGONS e GADGET TWINS. Il primo sarà una sorta

forma abbiano perché proprio non lo so) attraverso le mille peripezie che dovranno affrontare per uscire indenni da sei giganteschi livelli di gioco. Il secondo si presenta come il più classico dei giochi d'azione, supportato però da una tecnica di programmazione che si preannuncia particolarmente rivoluzionaria. Per entrambi questi due ultimi prodotti le date di uscita non sono ancora date per sicure, ma dovrebbe trattarsi comunque prima del prossimo Natale, nel frattempo faremo come sempre di tutto per tenervi informati.

MAX

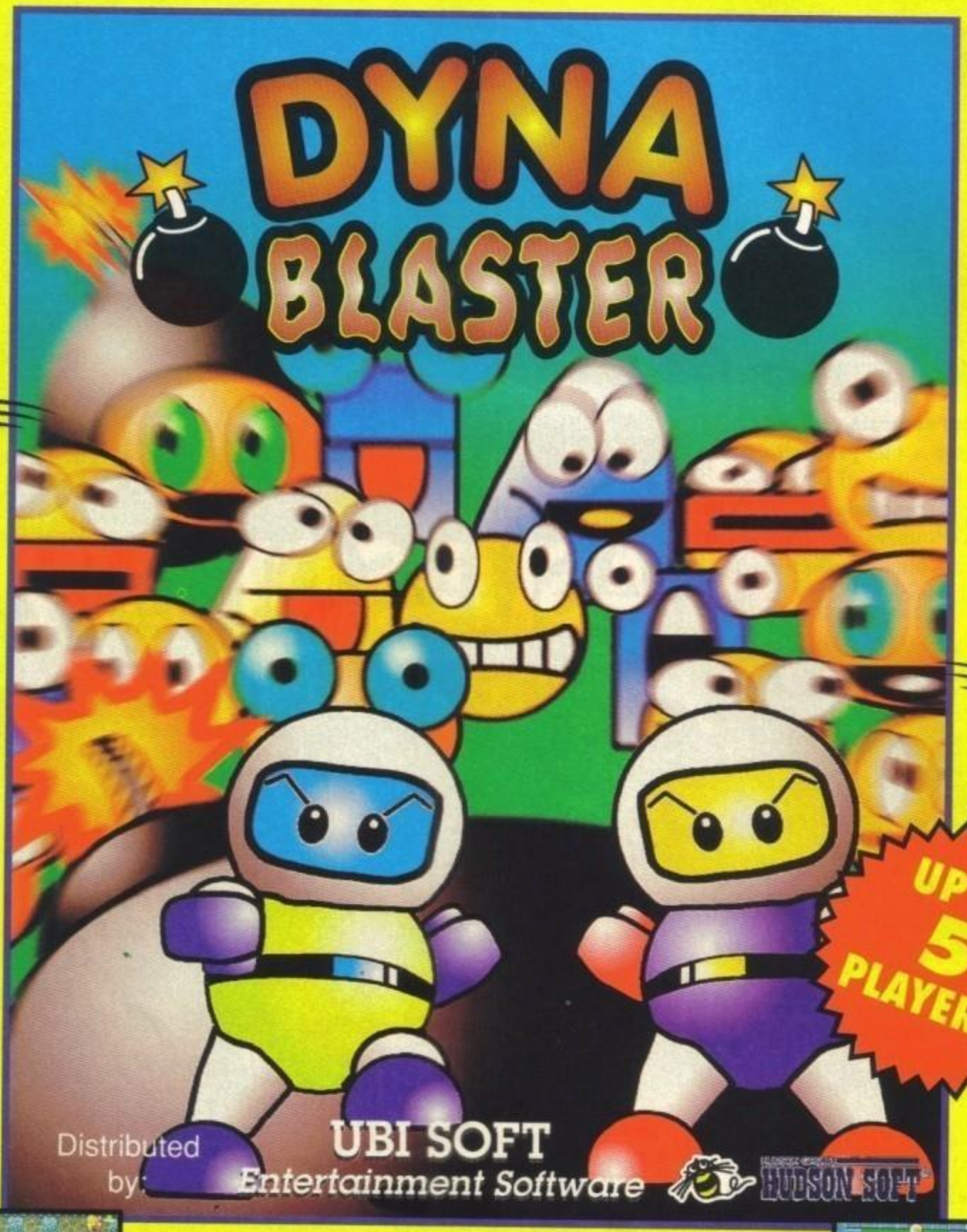
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA CONVERSIONE DELLO SPLENDIDO BOMBER MAN PER CONSOLE!!!

"(...) INDUBBIAMENTE CI TROVIAMO DI FRONTE AL PROTOTIPO CLASSICO DI GIOCO INTRAMONTABILE (...)".
"(...) NON CI SI PUO' STANCARE DI GIOCARE A DYNA BLASTER (...)".
"(...) UN'ESPERIENZA ALTAMENTE INTRIGANTE CHE CONSIGLIO A TUTTI DI SPERIMENTARE".

(TGM" APRILE)



Megastar joystick
94%

CU AMIGA:
"A great game"

PLAY TIME Star

C&VG HIT
93%

90%

SUPER POWERPLAY

AMIGA
PC
C64

Distributed by:
UBI SOFT
Entertainment Software
HUDSON SOFT

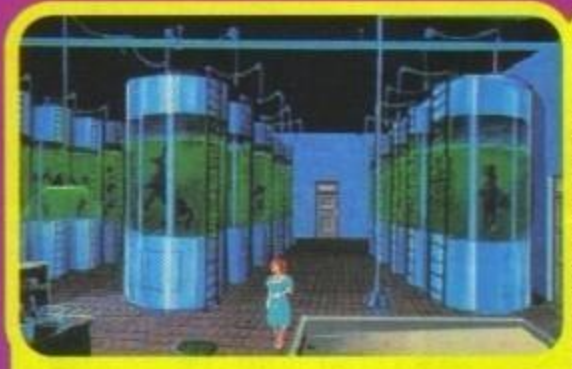
SCREENSHOTS VERSIONE AMIGA

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

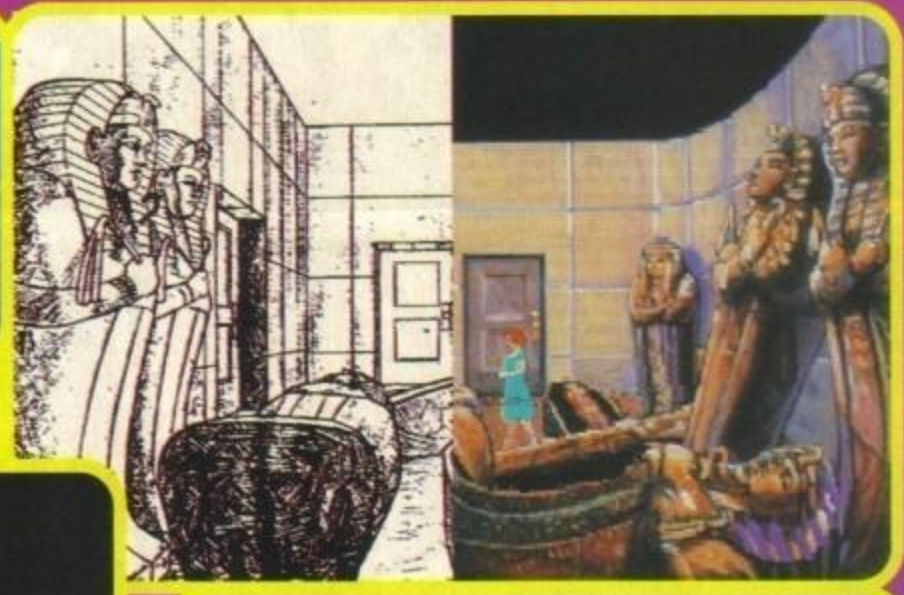
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo la preview di Ace of The Pacific sul numero scorso torniamo ad occuparci della Sierra e delle sue rinomate avventure multiepisodiche che non sembrano proprio avere fine...



LAURA BOW II



Cominciamo subito di gran carriera con una serie di grande successo che era ancora incredibilmente ferma al primo episodio, quella che aveva esordito in Colonel's Bequest. Il nuovo gioco si chiamerà LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON RA e sarà disponibile per PC durante l'estate. La trama è stata scritta ancora una volta dalla sempre ispirata Roberta Williams e sarà ambientata nello spettrale Museo di Storia Naturale di New York, più precisamente nella sezione dedicata all'antico Egitto dove è appena stato commesso un efferato delitto. Le locazioni, 64 in tutto, sono state fedelmente riprodotte, ci saranno 40 altri personaggi con i quali interagire e un'accuratezza ai minimi particolari garantita da tutta una serie di attenti studi di egittologia, geroglifici, libri criminali, avvelenamenti, sistemi di sicurezza nei musei...

QUEST FOR GLORY

Passiamo quindi ad una serie che è invece felicemente approdata al sesto episodio, a tale traguardo potrebbero esserci arrivati solo in due: King Quest e Leisure Suit larry. In questo caso specifico mi riferisco a KING'S QUEST VI, previsto anche lui nei prossimi mesi, ma posso già annunciarvi che anche il nostro simpatico playboy senza pudore è destinato a farsi nuovamente vedere in giro (anche se si farà attendere ancora un po'...). Per quanto riguarda invece KQ6 di informazioni al riguardo non ne abbiamo poi tante, ma tutto sommato per soddisfare il primo appetito istintivo dovrebbero essere sufficienti le fotografie pubblicate, o almeno spero. Passando invece alle "ristampe" dei vecchi successi è ora il turno di QUEST FOR GLORY d'essere riproposto nella nuova veste a 256 colori, seguiranno tutti gli altri...

KING'S QUEST VI

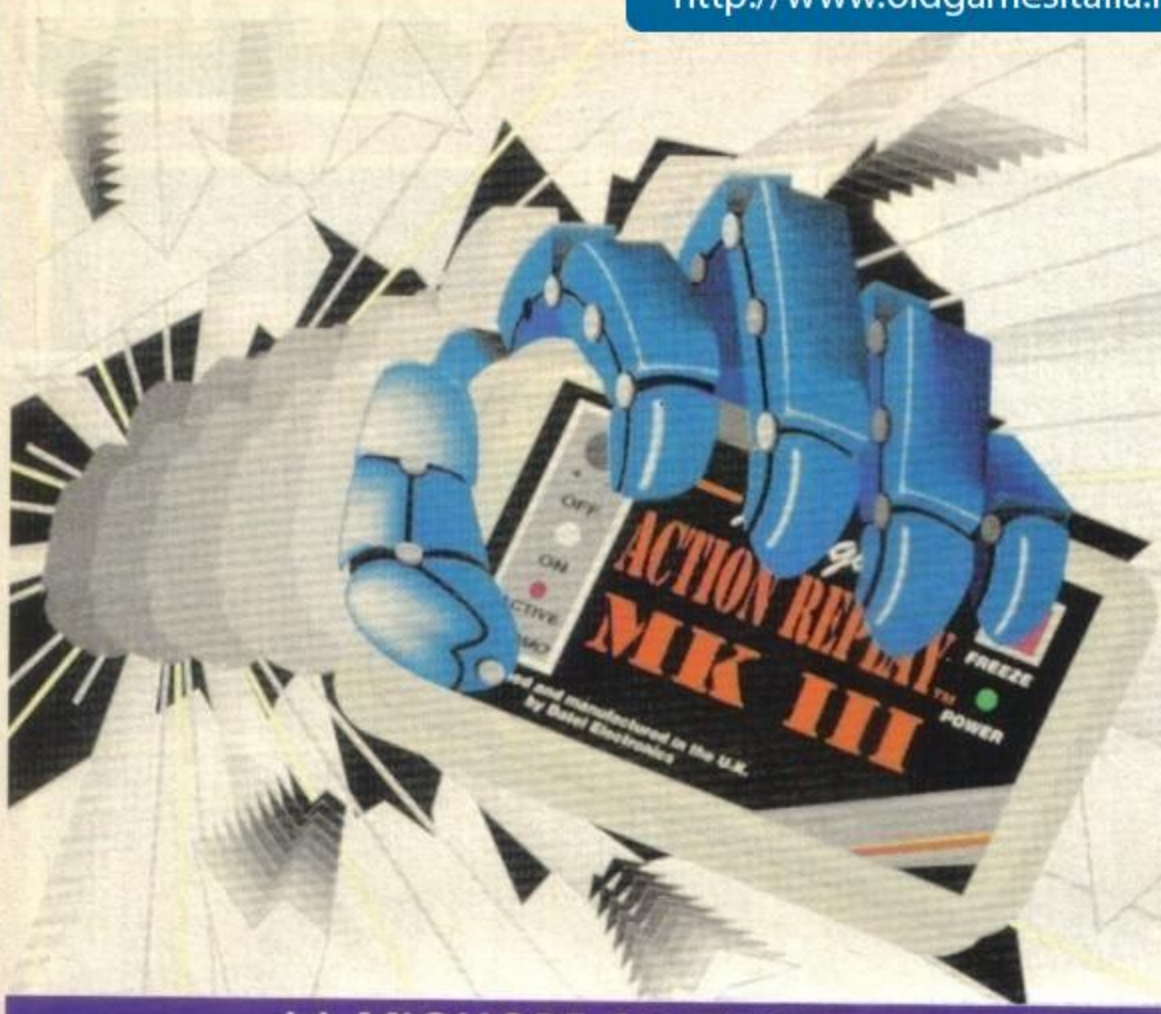
Più avanti nel tempo ci sarà spazio anche per CODENAME ICEMAN II e soprattutto una sorta di RPG ispirato ad un libro, chiamato Magician, che in America ha riscosso un grandissimo successo, lo può confermare Alex che ha letto l'intera trilogia...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NEW AMIGA ACTION REPLAY MK III

LA MIGLIORE CARTUCCIA AL MONDO DI FREEZER UTILITY!

ADESSO ANCORA PIÙ COMPLETA E POTENTE CON 256 K DI SISTEMA OPERATIVO - VI DA' ANCORA DI PIÙ - MEGA NOVITÀ MONDIALE IN ASSOLUTO

BLOCCAGGIO E REGISTRAZIONE SU DISCO DEL PROGRAMMA IN MEMORIA
Tramite un particolare compattatore è possibile riportare su disco fino a tre programmi. L'Action Replay permette adesso di salvare i programmi direttamente in formato Amiga-Dos. La possibilità di caricare il programma, anche senza la cartuccia, rende possibile il passaggio del file anche su Hard Disk. Funzionante con un massimo di 2MB di Ram ed anche con 1MB di Chip Ram (Fat e Big Agnus).

NUOVO POTENTISSIMO TRAINER-MODE
Rispetto alla precedente versione è adesso disponibile il Deep-Trainer, con più vite, munizioni ed energia che vi permetterà di superare i livelli più difficili di un gioco. Con estrema facilità potrete aumentare le vite disponibili o addirittura renderle infinite. Il tutto non necessita la conoscenza di programmazione. Facile da utilizzare.

NUOVO BURSTNIBBLER
Questo velocissimo copiatore che è integrato nella cartuccia e vi permette, tramite un semplice comando di eseguire una copia di un disco in breve tempo e quindi non dovrete più aspettare per caricare una programma copiatore.

UNO SPRITE EDITOR ANCORA MIGLIORE
Il "Full Sprite Editor" permette di vedere tutto lo Sprite e di modificarlo a volontà.

NUOVO SISTEMA PAL O NTSC
Permette di utilizzare tutti i programmi in modo NTSC (come ad esempio programmi provenienti dall'Amierica in versione PAL). Funziona solo con il nuovo Chip Agnus.

NUOVO VIRUS DETECTOR
Ottimo virus detector/killer. Protegge i vostri programmi. Trova ed elimina tutti i tipi di virus fino ad ora conosciuti.

CATTURA IMMAGINI E SUONI SALVANDOLI SU DISCO
Immagini e suoni possono essere salvati su disco. Salvataggio del file in modo IFF per utilizzarli con la maggior parte dei programmi grafici e musicali.

ANCORA PIU COMANDI NELLA CLI DELLA ACTION REPLAY MKIII

MODO RALLENTY!!!
Adesso potrete rallentare l'esecuzione di programmi fino al 20% di velocità. Ideale per giochi o programmi difficili da seguire.

NUOVO JOYSTICK HANDLER
Permette all'utente di usare il Joystick anzichè la tastiera. Molto utile per immissioni di dati per la programmazione.

RIPRESA DI UN PROGRAMMA BLOCCATO IN PRECEDENZA
La semplice pressione del tasto permette di riprendere il gioco dove lo avete lasciato (potete in questo modo prendervi un caffè tra un livello e l'altro del gioco).

SUPPORTO DELLA RAM ULTERIORMENTE MIGLIORATO
I comandi della MKIII lavorano meglio con la maggior parte delle espansioni di memoria RAM.

NUOVO INDICATORE DELLO STATO DI AMIGA
Tramite la pressione di un tasto avrete la possibilità di avere lo stato del vostro Amiga in quel momento (Fast-Ram, Chip-Ram, Ramdisk, Drive, HardDisk ecc).

NUOVO SETMAP
Permette di editare a piacere la composizione (Keymap) della tastiera con possibilità di salvataggio e ricaricamento.

BOOTSELECTOR
Potrete selezionare qualsiasi dispositivo (df0, df1, dh0, ecc) da cui far partire i vostri programmi. Compatibile con quasi tutto il software.

POTENTE EDITOR DI IMMAGINI
Adesso potrete cercare dalla memoria tutte le immagini e modificarle. Mette a disposizione più di 50 comandi per fare le modifiche da voi desiderate. Vi è presente un "Overlay Menu" che vi darà tutte le informazioni necessarie per il vostro lavoro. Nessun altro prodotto vi dà la possibilità di elaborare un'immagine catturata.

NUOVO NUOVO SUPPORTO STAMPA
Include nuovi comandi per la gestione diretta della stampante.

MUSIC SOUND TRACKER
Con il Music Sound Tracker potrete catturare tutti i pezzi musicali di giochi, programmi, demo ecc. e salvarli su disco. I dati salvati nei formati convenzionali sono compatibili con la maggior parte dei programmi musicali presenti sul mercato.

NUOVO FILE REQUESTER
Se omettete il nome di un file in un comando vi apparirà una finestra di dialogo.

NUOVO JOY MANAGER
Con questa utility potrete dare al vostro Joystick la possibilità del fuoco automatico fino al 100%. La regolazione è effettuata sul Joy 1 e Joy 2 separatamente.

DISKCODER
Con il nuovo Diskcoder potrete ora dare una parola chiave (codice segreto) al vostro disco in modo da non essere utilizzato da nessun'altra persona. I dischi con codice potranno essere caricati solo con il giusto codice d'accesso. Una soluzione per la sicurezza dei vostri dati.

STAR MENU
Action Replay vi dà la possibilità di selezionare a vostro piacere i colori di sfondo e dei caratteri. Di semplice utilizzo.

DISK MONITOR
Potente Disk Monitor. Mostra con estrema semplicità i contenuti del disco byte per byte. Tutte le possibilità di manipolazione e salvataggio sono disponibili in questa utility.

COMANDI DEBUGGER MIGLIORATI
Ad esempio: Mem Watch Points e Trace.

COMANDI DOS
Potrete richiamare in qualsiasi momento Dos come Format, Copy, Device, ecc.

DISK COPY
Il Disk Copy parte alla semplice pressione di un tasto. Molto più veloce del normale Dos Copy del Workbench.

E ANCORA MOLTI ALTRI COMANDI IN LINGUAGGIO MACCHINA DEL FREEZER/MONITOR

Vers. per A 500	£	149.000
Vers. per A 2000	£	169.000

Adesso con display ad 80 colonne e scrolling bidirezionale - Completo Assemblatore/Disassemblatore M68000 - Completo editor di immagini - Carica/salva blocchi - Scrive "Stringhe" in memoria - Salta ad un preciso indirizzo - Mostra Ram come testo - Mostra immagine freezata - Suona il sample residente - Mostra ed edita tutti i registri e Flags della CPU - Calcolatrice - Help di linea - Custom Chip Editor vi permette di modificare tutti i registri, anche quelli che possono essere solo scritti.

Note Pad - Stato del disco, mostra traccia attuale, sincronizzatore ecc. - Utilizzo dinamico del Breakpoint - Mostra memoria in Hex, ASCII, Assembler, decimale - Copper Assembler/Disassembler

"CLONE MACHINE" A SOLE £ 79.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dei dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione.
Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali.
(Riproduce esclusivamente programmi originali, per copie di sicurezza ed uso strattamente personale!!!) È in grado di copiare anche i più impossibili come "Dragon's Lair". Gratuita qualsiasi prova! Non potete non avere questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano.

NEWEL® srl

UNICA SEDE IN ITALIA

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Tel. negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

ORDINA SUBITO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo il breve annuncio comparso in uno dei numeri scorsi sono cominciate a fioccare in redazione le telefonate che richiedevano ulteriori informazioni relative al videogioco di uno dei fumetti più seguiti dell'ultima generazione. Eccovi soddisfatti...

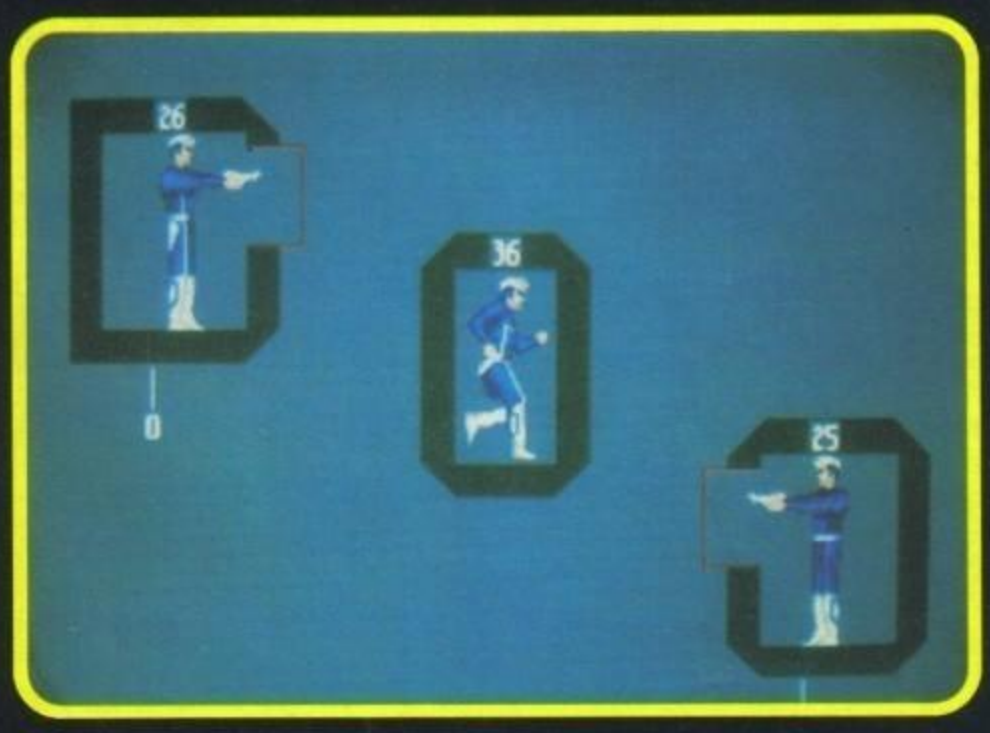
NATHAN NEVER

Cominciamo col dire che questa pagina che trovate all'interno del sempre più ricco spazio dedicato alle preview è il risultato di un lungo colloquio telefonico con Roberto Genovesi, rinomato giornalista romano (esperto di Fantastico & Fumetti), al quale è stata affidata la direzione artistica e il concept dell'intera realizzazione.

La cosa, a dire il vero, s'è rivelata tutt'altro che agevole; non certo per mancanza di disponibilità (da entrambe le parti), quanto invece per un'affannosa ricerca "rimbalzata" (non abbiamo ancora capito come mai, ma quando uno di noi è in ufficio non c'è l'altro, e viceversa...) che s'è protratta decisamente a lungo; senza contare poi un "principio di smarrimento" del pacchetto con le immagini (risolto in un semplice equivoco sull'indirizzo) e un altro paio di congiunture negative minori, che comunque rientrano nell'ordinaria amministrazione...

Passiamo quindi al dunque commentando questi primi tre scatti ufficiali. Per il primo non credo ci sia bisogno di aggiungere nulla: schermata introduttiva che dovrebbe seguire (o precedere) un breve cortometraggio animato. Il secondo riguarda qualche d'una delle molteplici e accurate animazioni che daranno vita al nostro protagonista (con tanto di capelli bianchi che sobbalzano durante la corsa); mentre il terzo raffigura uno dei pochi fondali interni del primo livello (al punto in cui siamo non esiste comunque ancora una vera interazione col il personaggio che è messo lì giusto per rendere l'idea).

Vi dico subito che il gioco sarà diviso in tre livelli (accessibili indipendentemente uno dall'altro, una volta scoperti i codici relativi); i primi due sono a scorrimento orizzontale (il primo prevalentemente esterno, il secondo interamente interno), e si tratta di un arcade adventure nel quale dovrete saper decidere l'atteggiamento migliore per ogni circostanza, visto che il reperimento di oggetti e soprattutto informazioni (tramite opportune domande da formulare a tutta una serie di interlocutori più o meno occasionali) risulterà fondamentale ai fini del compimento della missione. Il terzo livello sarà invece realizzato vettorialmente, e vi vedrà impegnati alla guida della vostra navicella (per il momento al riguardo non si conosce ancora nulla di più).



Per quanto riguarda la sceneggiatura delle storia, per la quale, come già detto, se ne è occupato in prima persona il nostro Roberto, sarà chiamata "Guerra alla Yakuza" e sarà improntata sul rapimento del fedele Sigmund (tutti i personaggi comprimari dovrebbero comunque prendervi parte). Come già accaduto con Dylan Dog anche in questo caso troverete allegato alla confezione un fumetto inedito di 16 pagine scritto in collaborazione con Bepi Vigna, uno dei tre autori della Bonelli, e disegnato da una delle loro matite di punta. E non è detto che in futuro non ne possa nascere anche un albo ufficiale...

Sempre rimanendo in tema vi posso anche anticipare la futura pubblicazione di un gioco di ruolo ispirato alle vicende di Dylan Dog del quale se ne sta occupando, manco a dirlo, sempre Roberto; il tutto insieme a nuove sorprese delle quale saremo lieti di occuparci quanto prima.

Per concludere posso ancora aggiungere che il gioco è tutt'ora in una fase abbastanza preliminare di lavorazione, essendo la data ufficiale di uscita fissata per il prossimo Natale. Avremo quindi sicuramente modo di tornare sull'argomento in uno dei prossimi numeri... E credo proprio che lo faremo!

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

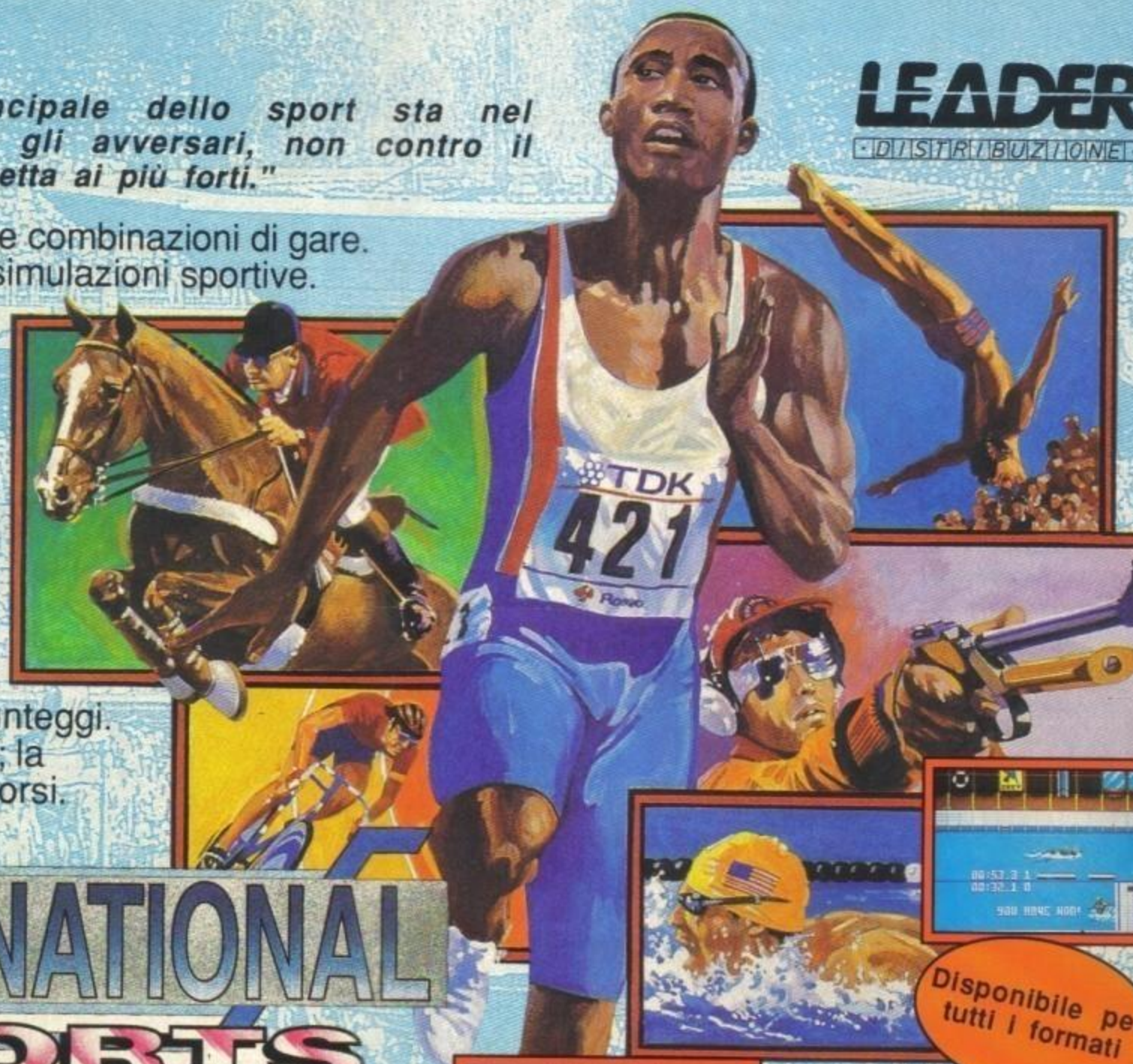
http://www.oldgamesitalia.net/

FRA I MIGLIORI DEL MONDO...
COMPETI AI LIVELLI PIU' ALTI!!!

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

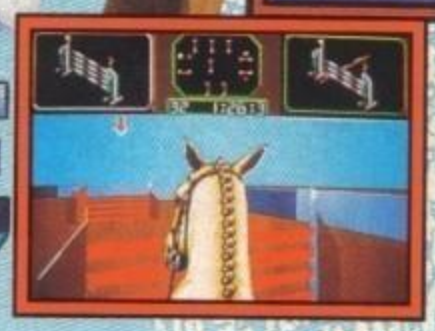
" L'essenza principale dello sport sta nel gareggiare contro gli avversari, non contro il tempo... Vincere spetta ai più forti."

- Più di 2.000 diverse combinazioni di gare.
- Le più dettagliate simulazioni sportive.
- Grafiche superbe.
- Uso esclusivo dei vettori durante le competizioni sportive.
- Prospettiva insolita che rende il gioco un "grande gioco".
- Competi contro gli avversari per ottenere i migliori punteggi.
- Eventi sportivi reali; la maratona a più percorsi.



INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Disponibile per tutti i formati



NUOTO
Misura la tua abilità nei
- 100 m Rana
- 200 m Stile Libero
- 400 m Farfalla.

HARLEQUIN

IPPICA
Prospettiva unica. Svariati percorsi offrono una varietà di scelte.

CICLISMO
La simulazione, presentata in grafica tridimensionale, combinando la componente strategica e la forza del giocatore, rende questa disciplina sportiva per computer la migliore fra quelle realizzate fino ad oggi.

TUFFI
Più di 40 trampolini dai quali tuffarsi. Il particolare metodo di controllo permette al giocatore di seguire le animazioni del tuffatore; realismo e giocabilità insuperabili.

Screenshots versione Amiga

MARATONA
E' l'ultima sfida per il giocatore. 26 settimane di duro allenamento e di scrupolose diete. 4 corse. Scelta fra 6 diversi atleti. Variabilità del terreno, del tempo e dell'altitudine.

SIMULATION

TIRO A SEGNO
4 eventi totalmente diversi con la possibilità di scegliere fra una vasta gamma di armi.

6 SPORT E 21 GARE

Ippica, nuoto, ciclismo, tuffi, tiri a segno e persino la maratona, tutti ricreati nei minimi [illegible] nsionale, sprites coloratissimi, grandissima giocabi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

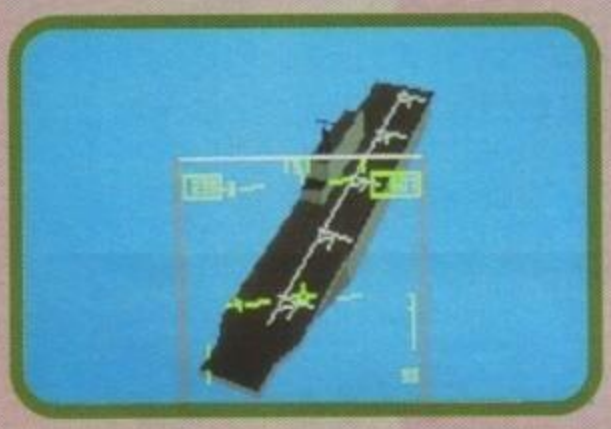
http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK

Sinceramente sto cominciando a perdere colpi, quante preview mancano ancora? Che ore sono? Riuscirò a vedere l'alba stamattina...

Nonostante di grossi successi (escludendo l'acclamato Shadowlands) non sia riuscita a metterne a segno poi tanti neanche quest'anno, la Domark è sempre pronta con una nutrita lista di nuovi titoli in arrivo e uno degli stand in assoluto più grandi all'interno dei quali ricevere i vari visitatori (sempre con la massima cortesia. Devo dirlo, perché sono ragazzi veramente simpatici. Ci hanno fra l'altro salvato da un ulcera perforante, immaginatevi un appuntamento ogni trenta minuti, anche con numerose sovrapposizioni, dalle dieci del mattino alle cinque del pomeriggio, ovviamente senza interruzioni...).

HARRIER



Partiamo subito con il primo titolo: CHAMPIONSHIP MANAGER previsto per Maggio. Si tratta di una simulazione calcistica interamente manageriale che dovrebbe contenere al suo interno una mole di dati veramente esorbitante. Sul prossimo numero dovremmo essere in grado di sapere quale si rivelerà essere il migliore fra lui e The Manager della Us Gold.

Sempre in tema calcistico anche l'attesa conversione di EURO FOOTBALL CHAMP, popolarissimo coin-op della Taito. Del gioco preferirei non pronunciarmi (ed è stato anche quello che mi sono augurato con tutto il cuore quando me l'hanno mostrato. Fortuna che mi stavo ingozzando di pasticcini e non potevo parlare), qualora non doveste trovare le recensione su uno dei prossimi numeri... Avremmo compiuto un atto di grande magnaminità.

Sempre in estate è prevista anche la conversione di RAMPART che, curiosamente alquanto, è in lavorazione anche all'Electronic Arts; nel gioco dovrete fortificare il vostro castello e difenderlo dagli attacchi avversari, ma credo che dovreste già conoscere il coin-op.

RAMPART

CHAMPIONSHIP MANAGER

Passando alle uscite settembrine incontriamo la nuova opera dell'autore di Nam, COLUMBUS, che farà perno sull'anniversario della scoperta dell'America. Chiudiamo con un nuovo simulatore di volo che fa seguito ai discreti MiG 29, si chiama HARRIER ASSAULT e c'è sembrato sensazionalmente veloce; anche se poi abbiamo scoperto che il computer sul quale girava era un 486...

MAGNUM MAX

EURO FOOTBALL CHAMPIONSHIP

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

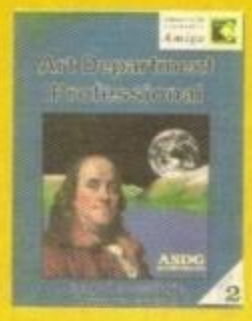
PROFESSIONALI

SOFTWARE

3D PROFESS. 379000
3D TEXT ANIM. 69000
A-CAD TRANSL. 229000
A-MAX II 309000
A-TALK III 129000
AC/BASIC 249000
AC/FORTLAN 379000
ACAD TRANSLAT. ..289000
ADVANTAGE 249000
AMIGA LOGO 129000
AMIGAVISION 189000
AMOS 3 D 89000
AMOS 1.2 129000
ANALYZE 99000
ANIMAGIC 179000
AREXX 69000

DRAW 4D 309000

DSM DISASSEMB. 89000
DUDE DIRECTORY ..69000
DYNA CAD 1235000
EXCELLENCE 2 249000
EXPRESS COPY 69000



LATTICE C 5.11 379000
M 249000
MAC 2 DOS 129000
MACRO 68 189000
MACRO PAINT 179000
MAXIPLAN PLUS 129000
MEGA PAINT 309000
MICROFICHE F. 129000
MIDI QUEST 319000
MIDI REC STUDIO 89000
MINIX 1.5 205000
MODELLER 3D 129000
MOVIE CLIPS .....49000.
MOVIE SETTER 89000
MR BACKUP PRO 69000
MULTIMEDIA KIT 79000
MUSIC BOX A 79000
MUSIC BOX B 79000

SONIX 99000
SOUND MASTER 239000
SOURCE LEVEL 189000
SPACE DESIGN 49000
SPECTRA COLOR ..129000
SPELL A FARI 49000
STARFIELDS 79000
STRUCTURED CLIP ART P DRAW 79000
STUDIO FONTS .....59000.
SUB HEADS .....89000.
SUPER CLIPS 39000
SUPER CLIPS II 39000
SUPERDJ 2.0 39000
SUPERBACK 99000
SURFACE MASTER ..49000
SYNTHIA II 159000
TAKE STOCK 69000
TALKING ANIMAT 69000
TATE FONTS 89000
TCP/IP 249000
TEXTCRAFT PLUS..129000
TGA LINK 379000
TIGER CLUB 129000
TITLE PAGE 249000
TOP FORM 2 119000
TRANSP CONTR 379000
TRANSWRITE 89000
TRIGONOMETRY 69000
TRUE BASIC 129000
TURBO SILVER 249000
T SILV CONVERTER .39000
T SILVER VIDEO 49000

AIEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

X COPY PRO 89000
X SHELL 249000
XOR 379000
ZOETROPE 179000

KICKST. 2.0/1.3 69000
KICKST.1.2/1.3 69000
LIGHT PEN 35000
LIGHT PEN PRO 170000
MIDI 49000
MIDI GOLD 105000
MINI GEN 399000
MOUSE ROTEC 39000
MOUSE SELECTOR ...29000
OPTICAL MOUSE 109000
PERFECT SOUND ...135000
PROG.68040 3500000
SHPPIRE ACCEL. ...565000
SHARP JX 100 1300000
SHARP JX 300 3760000
SYNCRO EXP.3 49000
SKETCHMASTER 720000
SOUND BLASTER ...323000
S.BLASTER MCV 439000
S.BLASTER PRO 410000

AMIGA

ROCHARD 52Mb
Espandibile 8Mb con moduli SIM
L.990.000

HARDWARE

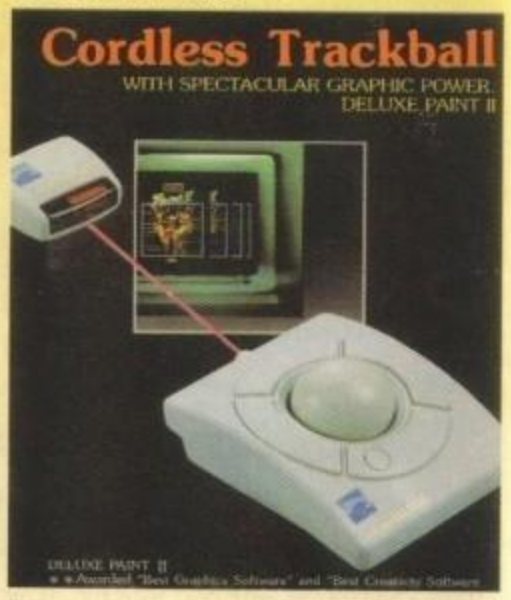
ART DEPART. 119000
ART DEPART PRO. 299000
AUDIO MASTER IV 129000
AUDIO MAST. III ...129000
AUDITION 4 129000
AZTEC C DEV. 379000
AZTEC C PRO. 249000
BAD 69000
BARS & PIPES 249000
BBS PC 4.2 169000
BENCHMARC M2 ..249000
BLITZ BASIC 189000

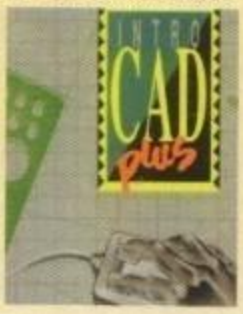
FRACTAL PRO 129000
FUTURE DESIGN 3D 99000
GOMF 3.0 49000
GRAPHIC DESIGN ..159000
HARMONY 129000
HD EXPRESS 49000
ICON MAGIC 79000
IMAGE LINK 249000
IMAGEMASTER 249000
INTROCAD 69000
INTROCAD PLUS 129000

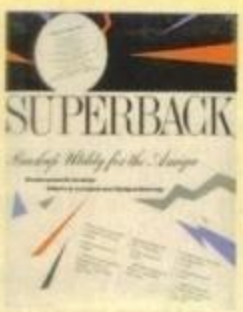
MUSIC MOUSE 99000
MUSIC X 379000
MUSIC X JR 189000
MY PAINT V 2 69000
NAG PLUS V 3.1 ...129000
NAG PLUS V 4.0 ...129000
OLINE PLATINUM 89000
OUTSIDE IN 2.0 179000
PAGEFLIP.PLUS ....199000.
PAGERENDER 3D ..199000
PAGESETTER II .....159000.

TV GRAPHICS 69000
TV GRAPHICS II 69000
TV OBJECTS 69000
TV SHOW V2 129000
TV TEXT PRO 209000
ULTRAFORMS PAGE 39000
ULTRAF PSTREAM ...39000
VIDEO EFFEC 3D ..249000
VID EFFEC 3DPAL .299000
VID FONTS II 129000
VID TITLER 3D 189000

AD LIB 195000
AT ONCE 390000
AT ONCE PLUS 549000
BASEBOARD 0/8 ...204000
BOOT DF1 29000
CAVO 4 JOY. 19900
COLORBRUST 960000
DCTV 799000
DIGIVIEW 4.0 232000
DRIVE 5"1/4EXT ...284000
DRIVE 3" EXT 160000
DRIVE 3" A500INT. 145000
DRIVE CDTV 199000
ESPANSIONE 512 69000
ESP.1MB 500+ 169000
FLIKER FIXER 499000
FLIKER FREE500 ...598000
FUTURE SOUND 155000
GENLOCK MKII+ 390000
GENLOCK ROT + ...569000
INTERNAL TBC 1520000







BROAD.TITLER II...489000
CALIGARI CONS. ...309000
CAN DO 189000
CAPE 68K 119000
CELL ANIMATOR ...189000
CINE LINK 379000
CROSS DOS 49000
CYNIUS ED PRO 129000
DB MAN V 369000
DELUXE MAPS 359000
DIGIWORKS 3D 159000
DIRECTOR 2.0 159000
DISKMASTERS II 89000
DISTANT SUNS 89000
DJ HELPER 69000
DOS 2 DOS 69000

JFORTH 229000
KCS 3 349000

KCS 3.5 LEVEL II..499000
KCS 1.6 309000
KORG M1 189000

PAGESTREAM 2.1 .379000
ROLL EM 189000
RULES TOOLS 79000
SAXON PUBB. 1.1 .499000
SCALA 499000
SCANLAB 189000
SCENE GENERATOR 69000
SCREEN EXT. 119000
SCREEEN MAKER ..489000
SCULPT 3D XL 229000
SCULPT ANIM. 4D .619000
SERVICE IND.ACC .129000
SHOW MAKER 489000
SIMPLIFIEDLIB II BENCH MARCH 129000
SKYLINE BBS 189000
SOLAR SYSTEM 39000

VID TOAST ULT 69000
VIDEO TOASTER 39000
VIDEO TOOLS 379000
VIDGRAPH FONTS ...79000
VIDEOSCAPE3D 249000
VINTAGE AIR 49000
VISIONARY 129000
VISTA PAL 79000
VISTA PRO 189000
VISTA PRO PAL 189000
VISTA 1.2 79000
WORD PERF 4.1 ...349000
WORKS PLATIN 249000
X CAD 3D 619000
X CAD DESIGN II ...189000
XCAD DESIGN PAL .189000
X CAD PRO 619000

Commodore

AMIGA 500	615000
AMIGA 500 PLUS 1MB + KICKSTART 2.0	659000
AMIGA 500 PLUS APPETIZER	755000
AMIGA 600	799000
AMIGA 2000 1MB + AMIGAVISION	1250000
AMIGA 3000 25/100	DISPONIBILI
AMIGA 3000 TOWER 25/200MB	DISPONIBILI
A 590 HARD DISK 20MB A500	639000
1084 S MONITOR STEREO	455000
1960 MONITOR VGA MULTISYNC	730000
1930 MONITOR VGA	610000
A 10 CASSE ESTERNE AMPLIFICATE	69000
A 1011 DRIVE ESTERNO AMIGA	160000
A 2010 DRIVE INTERNO A 2000	165000
A 2088 SCHEDA JANUS XT + DRIVE	550000
A 2286 SCHEDA JANUS AT + DRIVE	790000
A 2300 SCHEDA GENLOCK	299000
A 2320 SCHEDA DE-INTERLACER	399000
A 2630/4 SCHEDA ACCELL. 68030+4MB	2390000
A 3010 DRIVE INTERNO A 3000	160000
CD TV	1100000
TASTIERA CD TV	120000
MPS 1230 STAMPANTE A AGHI	289000
MPS 1550 STAMPANTE A COLORI	399000
MPS 1270 STAMPANTE INK JET	255000

GARANZIA 12 MESI COMMODORE ITALIA

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

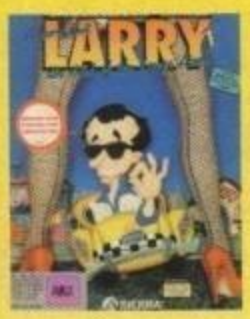
AMIGA

AGONY.....49900
AIR SUPPORT....49900
ALIEN BREED....59900
ALIEN STORM....39900
AMNIOS.....49900
ANOTHER W.....69900
ARACNOPH.....49900
ATOMINO.....49900
BACK T.T.F. 3....39900
BARBARI. II.....49900
BEAST BUST.....39900
BIG RUN.....49900
BLUES BROT.....39900
CANTON.....49900
CAP. PLANET....49900
CELTIC LEG.....59900
CHALL. GOLF....59900
CHAMPION DR. .49900
CISCO HEAT.....39900

P.TENNIS T.II 49900
PUZ. GALL.....49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900

BIG BUSS.....49900
DEATH.K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH.....69900
F15 S.EAGLE.....79900
F19 S.. FIGHT.....69900
FALCON COL. 69900

STUNT CAR R. ...19900
TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED...19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT..19900

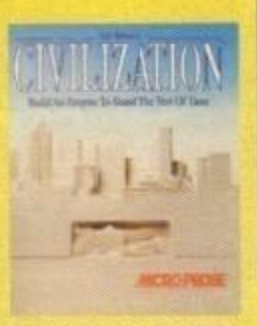


CLIK CLAK.....49900
CRUISE F. A.C. ..59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING. ...39900
DEUTEROS 49900
DOUBLE DR.3 49900
ELF 39900
F1 GP CIRCU. 39900
F. VOYAGER.....59900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT.....39900
FIRST SAMUR....49900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3.....39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE.....49900
HUDS. HAWK.....39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
JETSONS 39900
K. OFF 2 1MB.....49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T. 79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGA TWINS.....39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF ..79900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2.....39900
OH.NO.M.LEM....49900
ORK 49900
OUTRUN EUR...39900
PAPERBOY 2 49900

R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD 39900
ROBOCOP III 59900
ROBOZONE 49900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON 59900
RUGBY C. 59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC ...39900
SHAD.DANC 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II.....79900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG.....59900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
TURTLES 39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER....39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS.....39900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI.....69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II.....69900
WACKY RAC. 39900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

AMIGA SIMULAZ.

FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA 89900
L.S.LARRY V 89900
MIDWINTE.II 69900
MIG29 SUP.F. 69900
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900



MS-DOS BUDGET

3D POOL.....19900
ACTION FIGHT...19900
BARBARIAN W...19900
BLASTEROIDS ...19900
CALIFORNIA G...19900
D.DRAGON II 19900
HARD DRIVIN.....19900
HEROES O.L. 19900
IINDY & L.C.....19900

10 GR.GAMES....69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A. 59900
AIR SEA SUP. 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL.....59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST 49900
KIND OF M.III 49900
MONSTER P.II....49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL. 39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

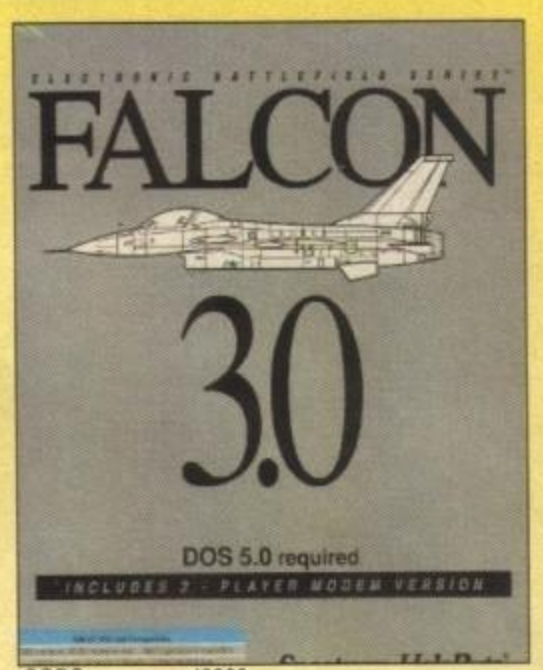
ACTION FIGHTER 19900
ALTERED BEA. ..19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY.19900
BUBBLE BOBB. ..19900
CHASE HQ 19900
COMBO RACER.19900
DEFEND O.T.C...19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA.19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP.19900
ITALIA 90 19900
JAMES POND 19900
MINDBENDER 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
NINJA WARRIOR19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH.19900
QUEST O.AGG. ...19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI 19900
SPEELBOUND 19900
STEG 19900
S.POCKER2+DD 19900

ITALIA 90 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
OUTRUN 19900
RESOLUTION 19900
ROTOX 19900
SHINOBI 19900
STUNT CAR R. ...19900
THUNDERSTR. ..19900
W.C.LEADERB ...19900

MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3.....39900

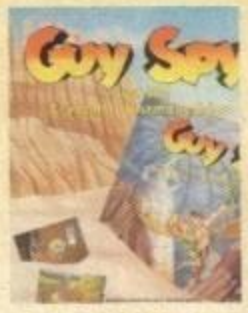
BATMAN 39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE.....59900
BLOODWICH.....69900
BLUSE BROTH...49900
CAL.GAMES 69900
CHESS CH. 69900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION.....99900
CONAN CIMM.....69900
CRUISE F. A.C. ..59900
DELUX STR.P.II..59900
DEATHBRING.....39900
DRAGON'S L.II ...99900
DRAGON'S L.E...79900
DUCK TALES.....49900
FLOOR 13 79900
GAZZA II 39900
GODFATHER.....59900



GODS 49900
GOLDEN AXE.....49900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
KICK OFF II 49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS 69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS.....59900
OBITUS 79900
O.N.M.LEMMING 49900
PAPERBOY 2 49900

T.SIMPSONS 49900
T.TERMINATOR .69900
UMS II 79900
UNREAL 59900
VOLFIELD 39900
W.BEAMISH.....99900
W.G.HOCKEY 69900
WILD WEST W. ...59900
WILD WHEELS ...39900
WRATH O.T.DE ..69900
WWF WRESTL ...49900

PITFIGHTER.....39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS.39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R. 69900
ROLLING R. 39900
S.SPACE INV. 39900
SPACE ACE II.....89900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900
STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI.....59900
TURTLES 39900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL.....79900

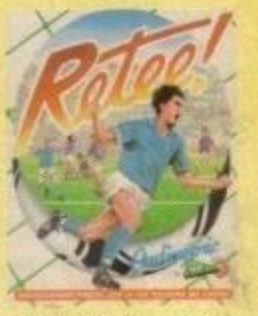


IBM SIMULAZ.

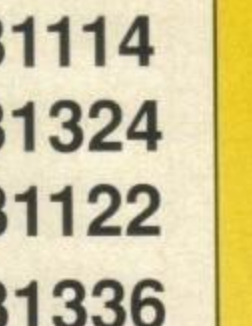
ATF II 29900
IRON LORD 29900
TENNIS CUP 29900
ULTIM.GOLF 29900
A10 TANK K. 89900
B.A.T. 59900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLE DR.BR..99900
CIVILIZATION.....99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B. 69900
EYE O.T.B.II. 69900
F117 NIGHTHA...89900

F14 TOMCAT 59900
F19 STEALTH F..99900
GUNSHIP 89900

JETFIGHTER II...79900
KINGS Q. V 99900
L.S.LARRY III 99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV 59900
MEGATRAVLER .69900
MIG29 S.F. 79900
M.U.F.TALES 99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9 9900
PERSONAL PRO79900



RED BARON 99900
ROBINHOOD 49900
SHADOW SORC.69900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH 89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV 89900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST 79900
TONY LA RUS 69900
TV SPORT BOX..69900
WING COMM 59900



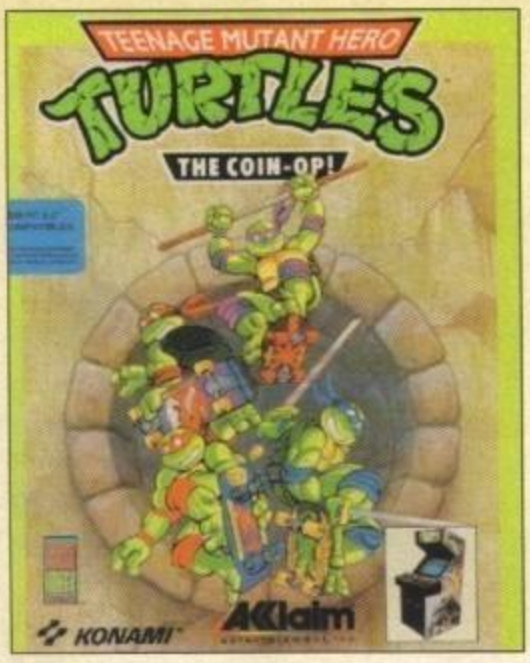
WING COMM.II ...79900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR...69900
HOYLES BOOK..99900
SOCCER STAR ..49900
SPORTS G.H. 39900
TOP LEAGUE 69900

EDUCATIVI

LAFFER UT.....99900
PAPERINO IMP. .49900
PIPPO 49900
ROULETTE 29900
TOPOLINO.....49900



PINBALL DRE....59900
PITFIGHTER.....39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900

ATF II 29900
TOY.GT44 RR....29900
ULTIM. GOLF.....29900
BETRAYAL 69900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

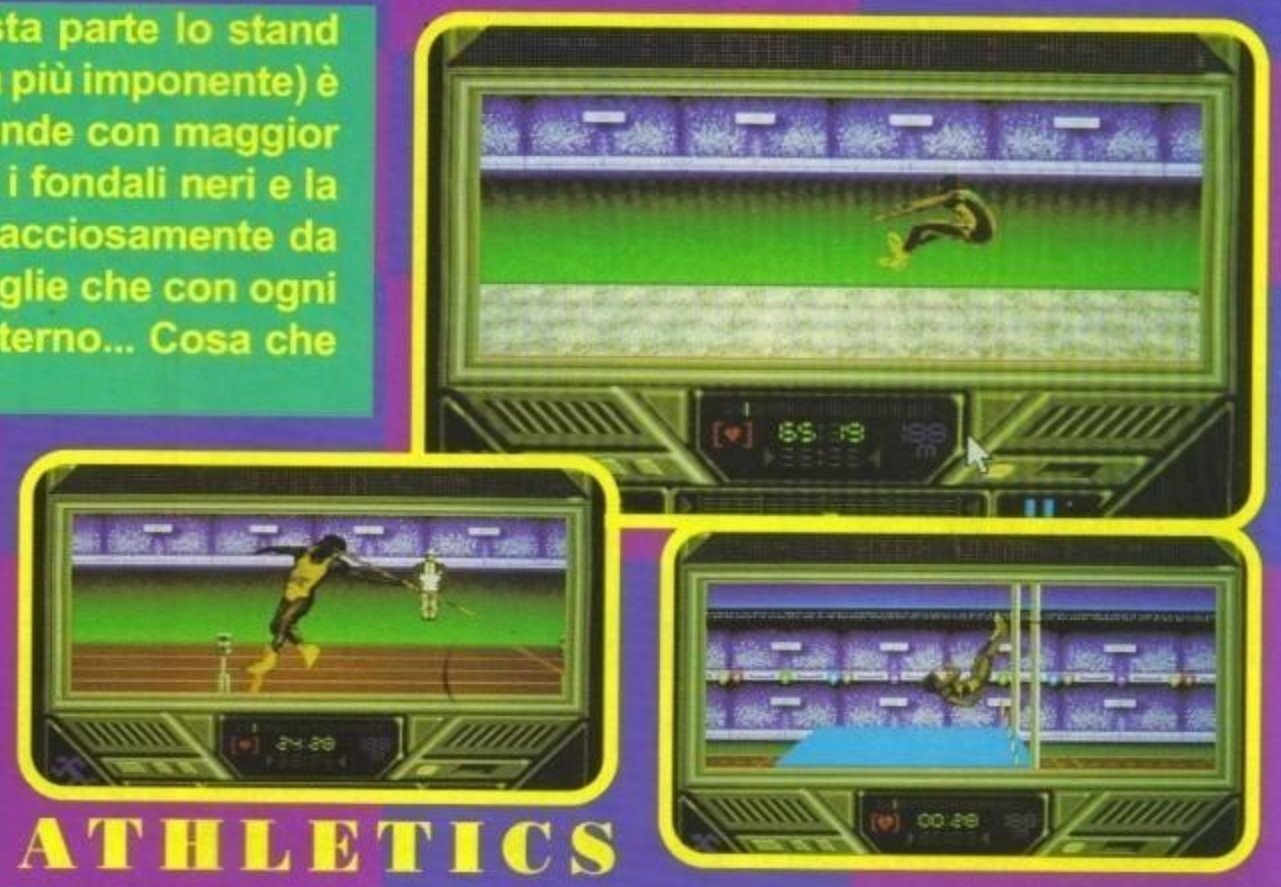
SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

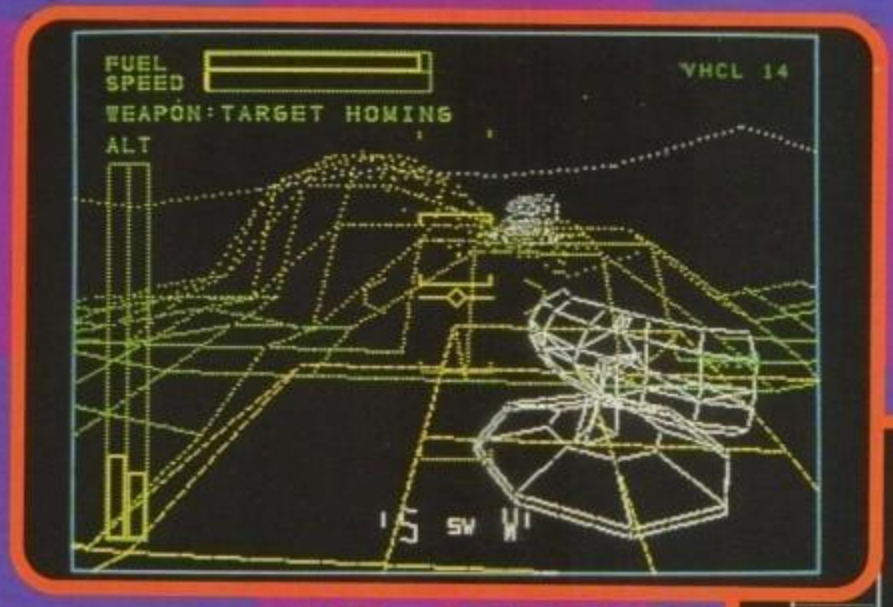
Come da un po' di anni a questa parte lo stand della Psygnosis (di volta in volta più imponente) è sempre uno di quelli che si attende con maggior impazienza di visitare. Vuoi per i fondali neri e la lugubre civetta che ti fissa minacciosamente da tutti le pareti, vuoi per le meraviglie che con ogni probabilità vi si celeranno all'interno... Cosa che s'è puntualmente verificata...



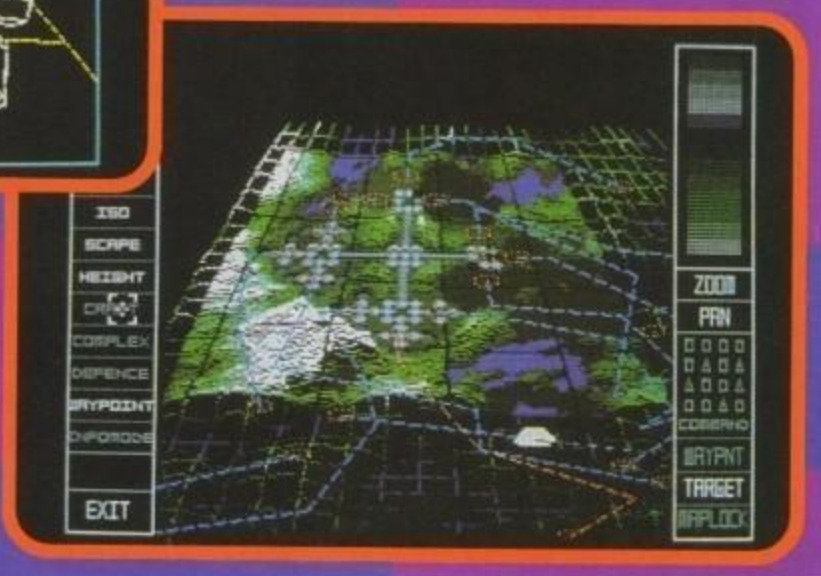
Cominciamo da un titolo del quale non troverete però alcuna immagine (non prendetevela con noi, ma non ce l'hanno permesso... Sì, sì, ho tentato anche il furto, ma è andata buca, il programmatore Reflections in persona ce l'ha presentato e lo custodiva gelosamente): BEAST III. L'uscita è prevista per il prossimo autunno,

ATHLETICS

vi dico però subito che da un punto di vista tecnico non è assolutamente niente di "stratosferico" (almeno se raffrontato a quello che sarebbe stato lecito attendersi, visti i precedenti...), molto interessanti invece i molteplici enigmi e i sottogiochi da risolvere che lo pongono, da un punto di vista della struttura, su un ben altro piano rispetto ai predecessori. Conclusa questa introduzione passiamo a discorsini più "attuali", partendo con... (udite, udite) ACQUAVENTURA che, dopo una genesi protrattasi nei secoli dei secoli,



AIR SUPPORT



sembra finalmente pronto a vedere la luce! Non ci credete più? Fidatevi per un'ultima volta ancora e vedrete che la lunga attesa dovrebbe essere finalmente premiata, se volete vi dico anche la data precisa, il 28 d'Aprile.
Proseguiamo con RED ZONE, programmato da Danny Gallagher (autore di Infestation), un interessantissimo simulatore motociclistico che ricorda molto da vicino Team

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Suzuki; per ragioni di tempo non siamo purtroppo stati in grado di visionare il demo (aggiungerei anche un minimo di scortesia, ma alla Psygnosis si può perdonare di tutto). Il gioco dovrebbe comunque essere pronto molto presto, forse la recensione già sul prossimo numero.

Passiamo quindi a AIR SUPPORT che ha subito un leggero ritardo sulla data di uscita finale, se ben ricordate un paio di screen li avevamo già pubblicati sul numero di Dicembre; il gioco è comunque già entrato sulla direttura d'arrivo che dovrebbe permettergli di raggiungere il traguardo entro l'estate.

schedule trova spazio anche BIKE GP, che non sono però riuscito a capire se sia Red Zone o cos'altro (probabilmente "cos'altro", un gioco in più è meglio di uno in meno, specie se targato Psygno!); stesso discorso per SUPERHERO del

RED ZONE

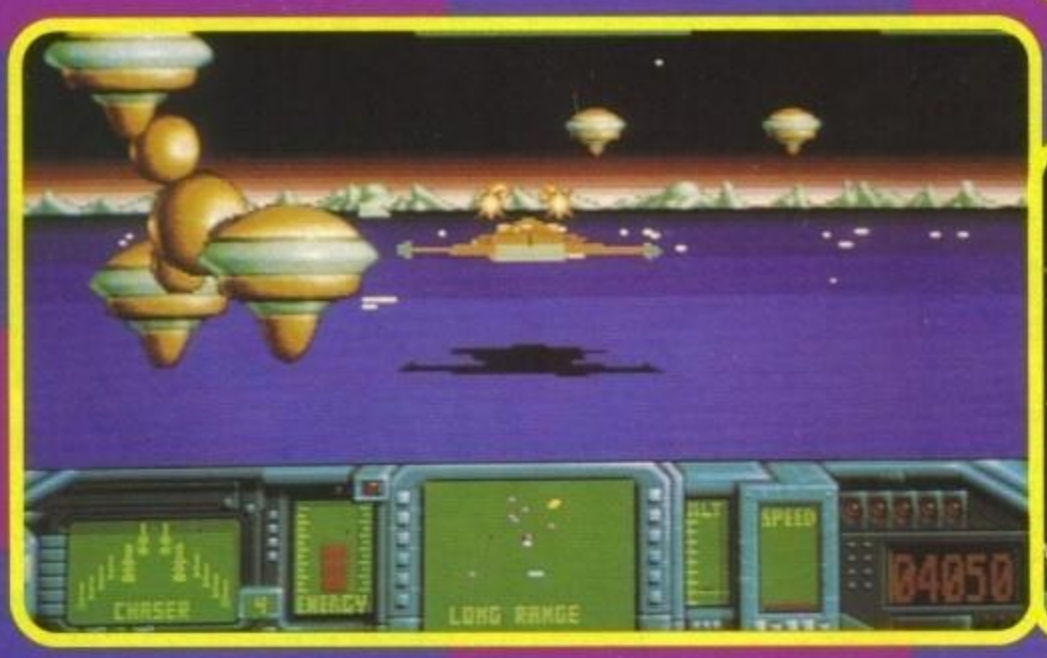
teriore (o meglio l'unica che abbiamo, non confermata, non è delle migliori: i programmatori sono quelli della Tiertex...).

Arriviamo così ad ATHLETICS, uno dei giochi più impressionanti dell'intera fiera con sprites alti mezzo schermo e animazioni da collasso. Le gare previste sono cinque: giavellotto, 100 metri, 400 ostacoli, salto in alto e in lungo. Gustatevi per bene gli screenshots, perché per reperirli in tempo utile abbiamo dovuto sudare quattro camicie.

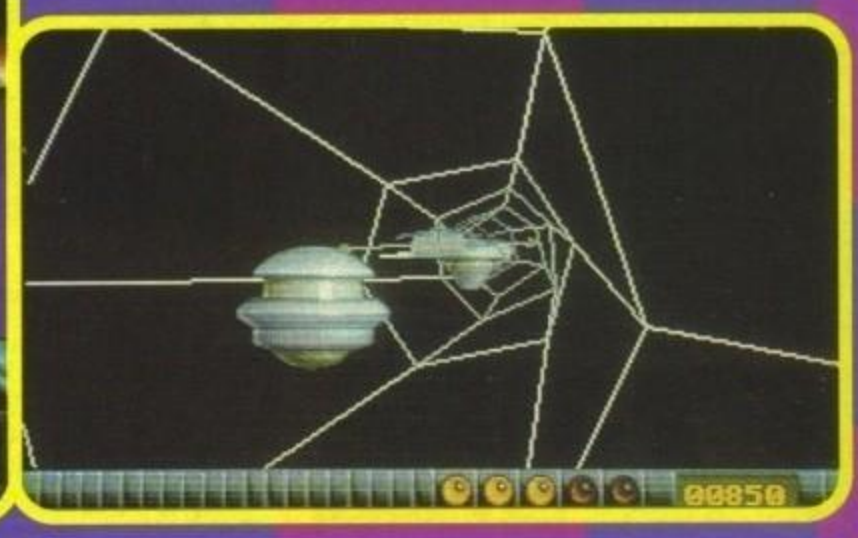
Per il momento questo è tutto, purtroppo...

MAX

Un breve accenno per la versione PC di DUNGEON MASTER prevista sempre in Giugno, una di LEMMINGS per Macintosh, oltre ad una riedizione evoluta di ARMOUR GEDDON. Sempre sulla release quale speriamo di occuparci sul prossimo numero perché al momento non disponiamo di alcuna informazione ul-



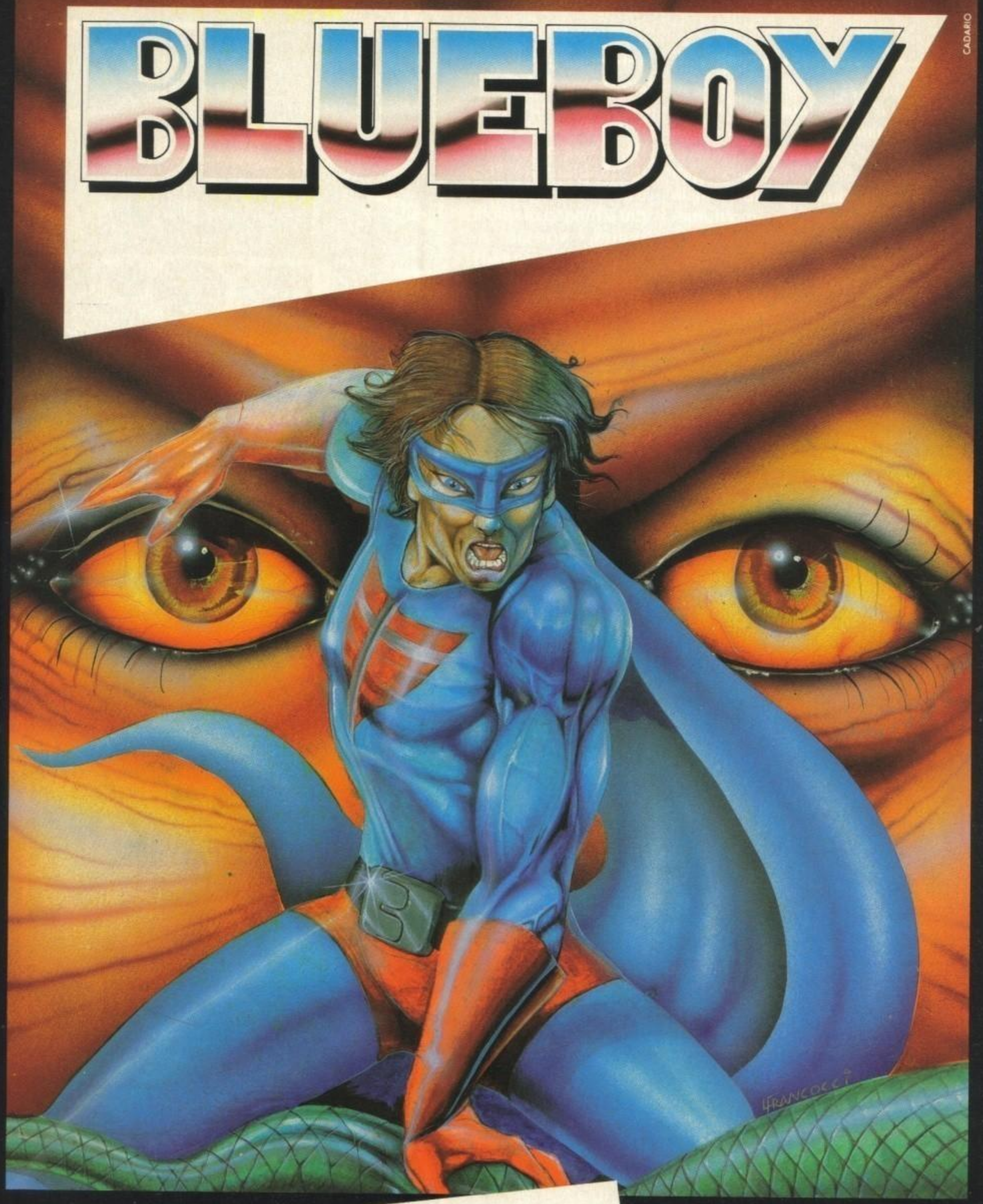
AQUAVENTURA



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLUE BOY



TUTTA LA GIOCABILITÀ DI UN GIOCO PER CONSOLE SUL TUO AMIGA!

SEI BLUE BOY, UN SUPER-EROE INARRESTABILE E STRAORDINARIO. USA AL MEGLIO LE FORZE A TUA DISPOSIZIONE E CONFRONTATI CON UNO SPIETATO NEMICO VENUTO DALL'IGNOTO. NULLA PUÒ INTIMORIRTI!

MICROMANIA SOFTWARE
MICROMANIA

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

EADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - V

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAL BUON VENTO, AMIGA 600!

A pochissimo tempo dall'uscita dell'Amiga 500 Plus, ecco arrivare un nuovissimo modello del personal di casa Commodore dotato di multimedialità. L'acquisto vale? Vediamo!

Ammetto di aver pensato a un pesce d'aprile quando in una rivista francese di quel mese un trafiletto brevissimo strillava: "Novità assoluta! E' arrivato l'Amiga 600!". Un pesce d'aprile neanche tanto ben costruito, visto che comunque alle notizie mancava la foto. E lasciai perdere.

Il giorno dopo aver letto la notizia, però, Roberta arriva nel mio ufficio con una bella scatola, nuova di pacca, che riportava sopra scritto AMIGA 600. Incredibile, si trattava di un pesce d'aprile... vero! In effetti quei furbacchioni della Commodore avevano tenuto tutto nascosto agli stessi tecnici Commodore europei che, pur sapendo dell'avvento della nuova macchina (una foto e la descrizione appare anche nel nuovo catalogo del 1992) non l'avevano mai vista fino all'ultimo momento.

Sgomento e tripudio. Che cavolo ci fa un Amiga 600 nel mondo Amiga? Quali le caratteristiche, quali le differenze dal 500 Plus? E così, grazie alla Next di Rho e a Ettore Caurla, tecnico Amiga Commodore (e alla sua gentilezza), abbiamo scoperto qualcosa di più su questo nuovo gioiello.

Innanzitutto Amiga 600 ha dimensioni ridottissime: per rendervi conto della grandezza basta che consideriate un 500 senza tastierino numerico, senza tasti freccia (che nel 600 sono spostati a sinistra) e senza la parte posteriore (quella "gratinata", per intenderci). Ecco, proprio così, un computer piccolo, piccolo. In questo nuovo 600 trova posto il solito drive da 3 pollici e 1/2 con una meccanica però più "corazzata" e molto migliorata rispetto a quello del 500 e, all'interno, un bell'Hard Disk da 20Mega, 23 millisecondi d'accesso e una dimensione di soli 2 pollici e 1/2! Una pacchia!

Il microprocessore è sempre il fedele Motorola 68000 con un clock a 7.16 Mhz e le uscite sono sempre quelle joystick/mouse/trackball (2), audio destro e sinistro, parallela, seriale e RGB video. Ma anche qui ci sono novità: oltre all'uscita per il monitor, il 600 incorpora anche un'uscita RF per antenna, così lo potrete collegare anche al TV di casa senza dovervi comprare il modulatore, inoltre il connettore di sinistra che siete abituati a vedere nel 500 è stato sostituito con un connettore cartridge PCMCIA, che può essere utilizzato per svariati scopi, come la connessione di espansioni esterne, sistemi CD-ROM, periferiche varie e unità di memoria trasportabili.

La memoria interna di partenza è di 1 mega (assegnati tutti alla Chip Ram) e può essere espansa internamente a 2 con A502, la memoria che contiene anche la batteria tampone per le funzioni di orologio e calendario; l'Amiga 600 riconosce comunque fino a 9 mega di Fast Ram.

Oltre a queste belle caratteristiche tecniche, l'Amiga 600 è dotato di un nuovissimo Kickstart, il 2.38, che garantisce una compatibilità molto più alta con quei giochi che sotto 2.37 non funzionavano, come Kick Off, per esempio. Non solo, ma la piastra madre del 600 è interamente saldata con un procedimento che assicura una durata e una resistenza molto maggiori del computer rispetto al 500. Anche se lo dimenticate acceso per tre giorni consecutivi o se vi cade per terra l'Amiga 600 dovrebbe resistere senza nessun problema, e conoscendo i vostri modi "delicati" questo non può essere che un punto di forza.

Di questo nuovo piccolo di casa Commodore esiste comunque la versione senza Hard Disk, se desiderate, e il prezzo è circa di 900.000 lire per la versione base e di 1 milione e 400.000 per quella con l'Hard Disk, prezzi che tenderanno comunque ad abbassarsi.

Prima di concludere, posso assicurarvi che la produzione del 500 Plus non si ferma, data la gran quantità di materiale hardware esistente per questo modello di computer, e che per costruire i 600 con questa nuova tecnologia, la Commodore ha dovuto aprire uno stabilimento apposta!

A questo punto non vi resta che scegliere; io ne sono rimasto davvero entusiasta, e voi lo sarete senz'altro. Brava Commodore, hai fatto centro!

Stefano Gallarini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

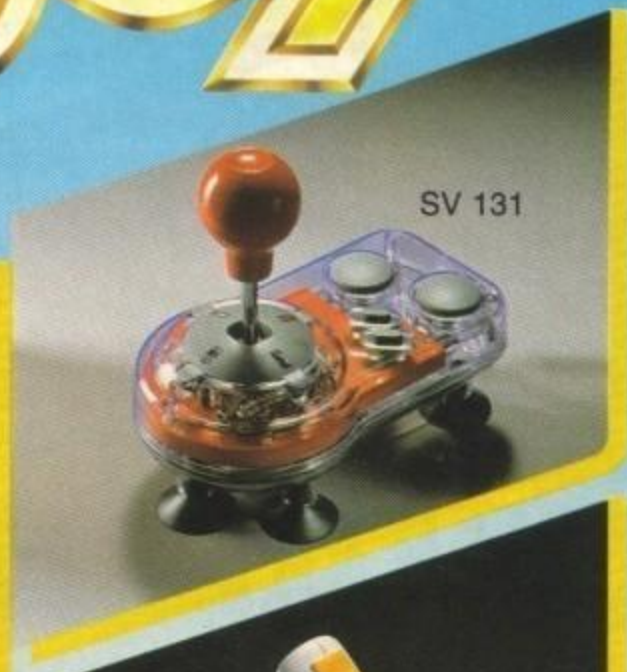
http://www.oldgamesitalia.net/

Quickjoy

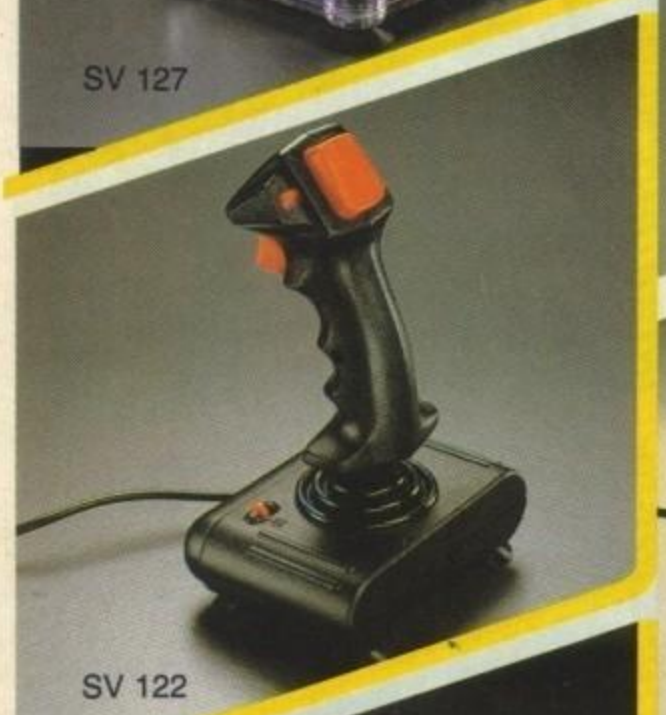
JOYSTICKS ED ACCESSORI

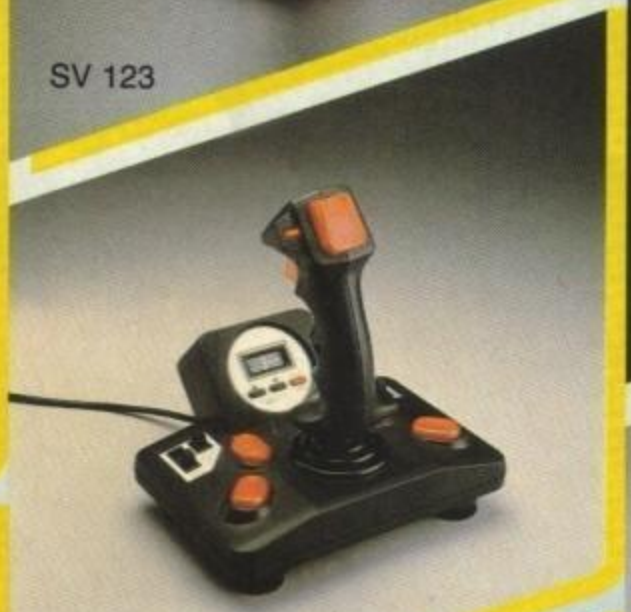
SV 127

SV 123


SV 131

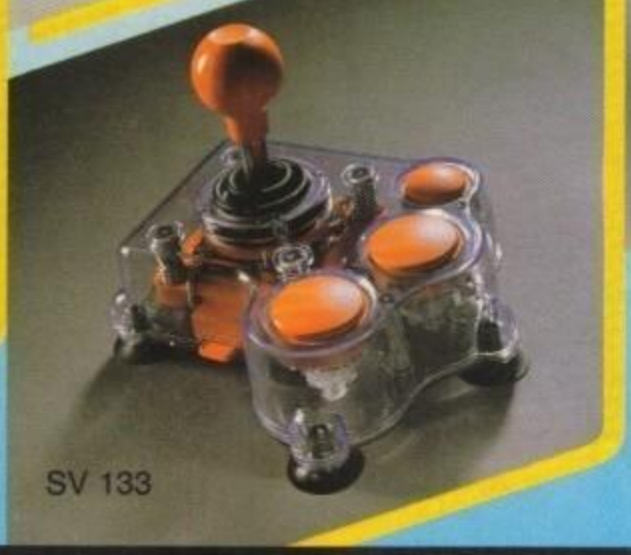
SV 128


SV 122


SV 125

SV 119

SV 124


SV 133

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

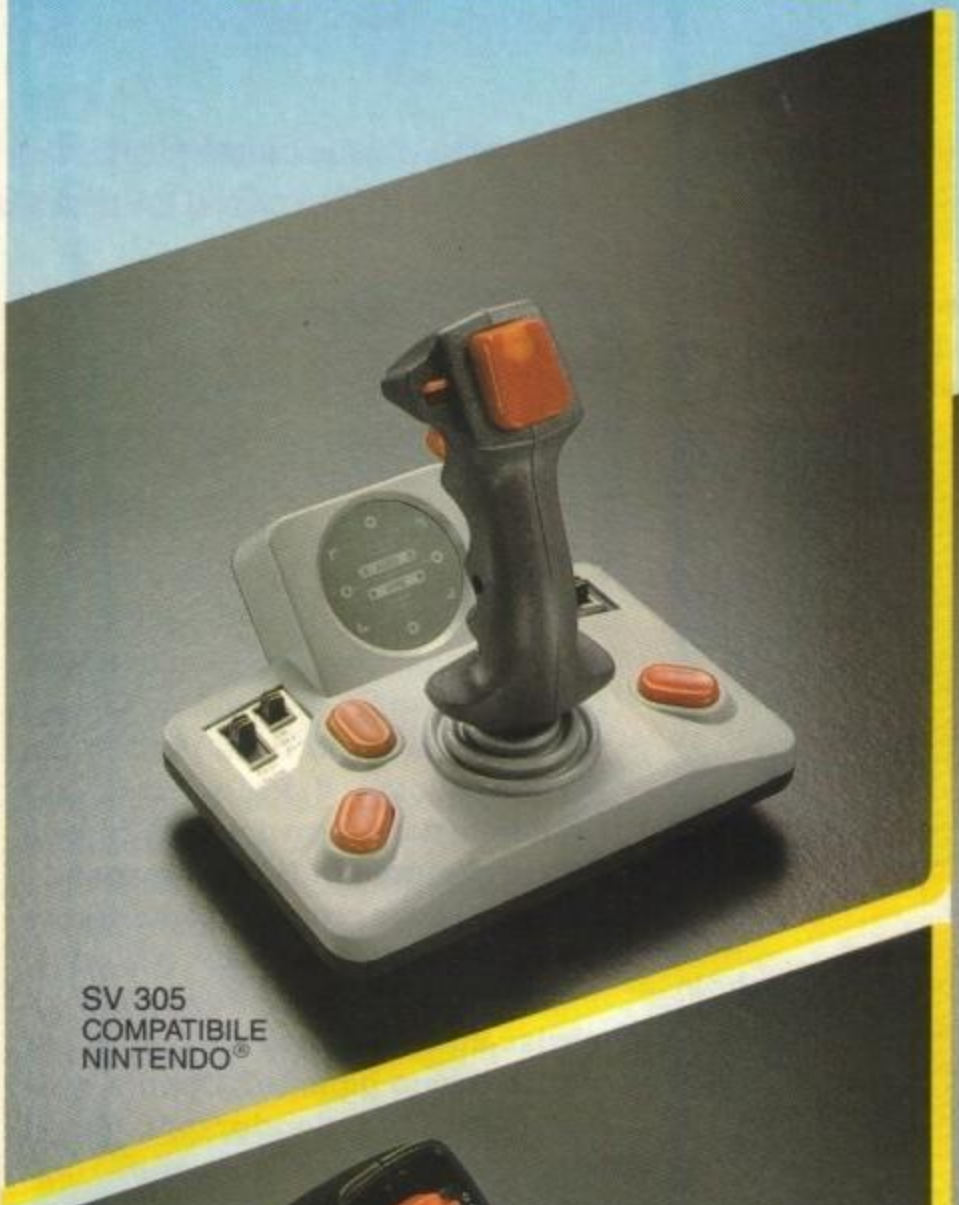
H.T.D. HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.
34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

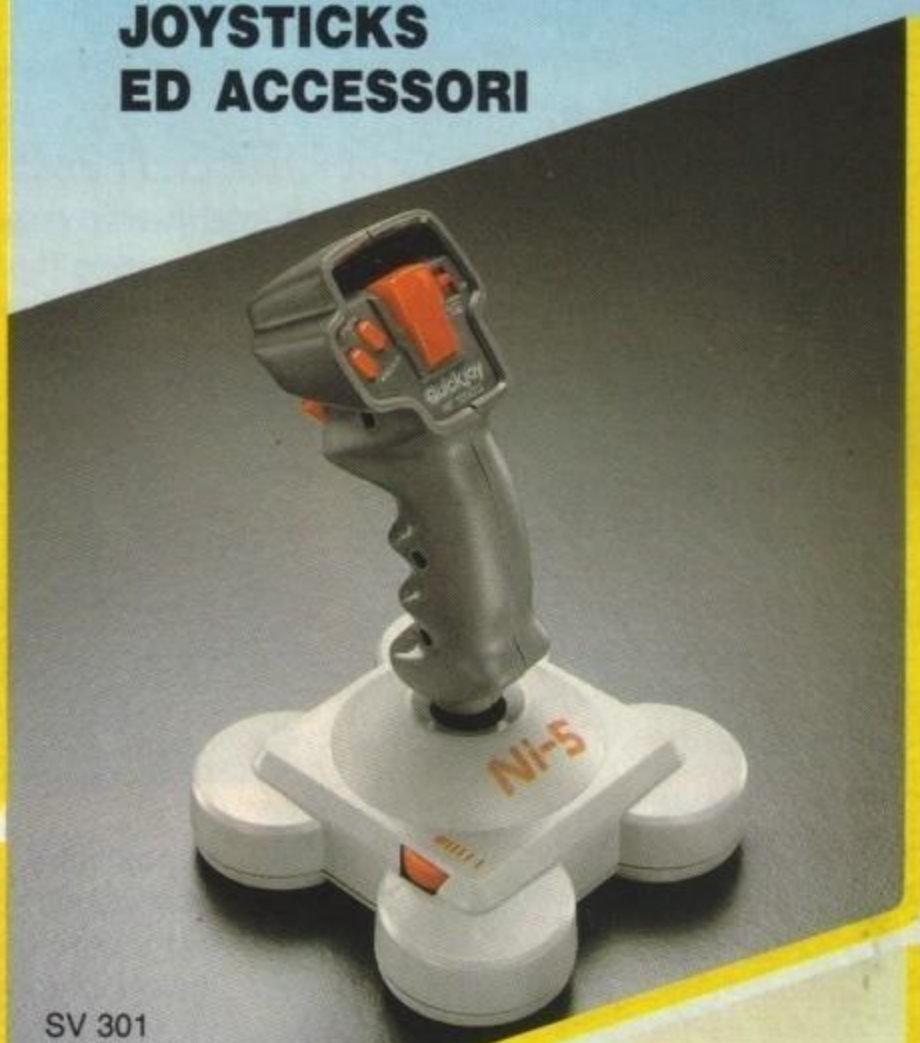
http://www.oldgamesitalia.net/

Quickjoy

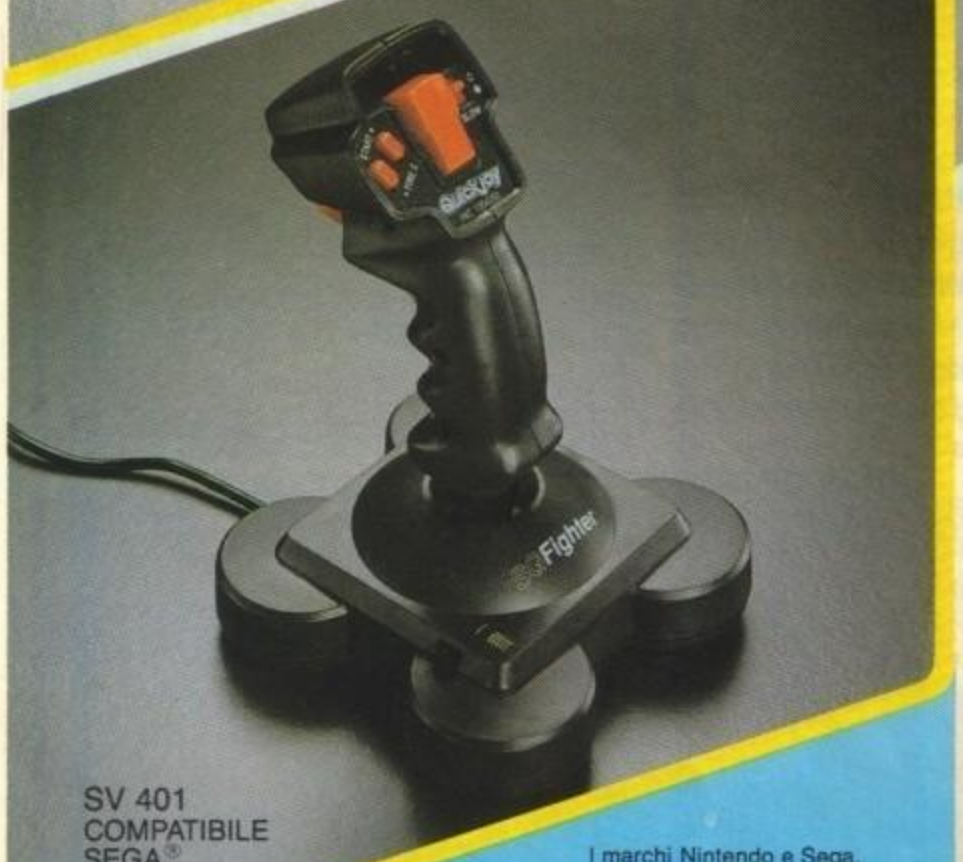
JOYSTICKS ED ACCESSORI



SV 305
COMPATIBILE
NINTENDO®



SV 301
COMPATIBILE
NINTENDO®



SV 401
COMPATIBILE
SEGA®

I marchi Nintendo e Sega,
sono marchi registrati
delle rispettive case produttrici.

SV 405
COMPATIBILE
SEGA®

H.T.D. HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.
34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RENEGADE/GRAFTGOLD per Amiga L.N.P.

FIRE ANI

E' tornata la Graftgold! Dopo tutta una serie di successi clamorosi che (lo ricordate Uridium?), per proseguire poi sull'Amiga con titoloni del calibro di Rainbow Island, Parad che finalmente Andy Braybrook è uscito nuovamente allo scoperto.
Come forse saprete Fire And Ice sarebbe dovuto essere pubblicato dalla Mirrorsoft, fallita quest'ultim scatenata una vera battaglia per prenderne i diritti, alla fine a spuntarla è stata la Renegade, ed è veramente un gran colpo!

E' parecchio tempo che non scrivo più recensioni su TGM, ormai mi hanno soprannominato "Il Console Onorario", ma da alcuni mesi a oggi stanno arrivando per Amiga titoli così interessanti, come ad esempio quest'ultimo platform game, da non riuscire a resistere alla tentazione di provarlo

(Gabriele che ha mollato il suo joypad? Incredibile! Ah, adesso ragioniamo: l'ha portato dietro anche sull'Amiga, ndMax). Rimanendone decisamente soddisfatto ho deciso di scrivere io stesso quest'articolo, bruciando sul tempo la redazione al gran completo (he, he, he).
Vi dico subito che secondo il mio modesto parere Fire and Ice si propone come una della più bella realizzazioni di questo genere fino ad oggi disponibili; una nota di merito va sicuramente indirizzata al team dei programmatori che ha utilizzato una particolare tecnica di programmazione che ha consentito ai ragazzi della Graftgold di sfruttare al meglio l'hardware dell'Amiga, e il risultato finale è strabiliante!
Il simpatico personaggio che interpretate in questa avventura dinamica appartiene a una razza di "coyoti raffreddati" che vivono pacificamente nelle regioni fredde del Polo Nord (perché al Polo Nord ci sono anche quelle calde? NdMax); da un po' di tempo però strani fenomeni atmosferici stanno alzando preoccupantemente la temperatura, rischiando di provocare un progressivo scioglimento dei ghiacci, e mettendo quindi in pericolo la vita di questi paffutelli animaletti dal pelo blu.
Il viaggio che vi attende prevede l'esplorazione di diverse regioni del nostro pianeta nel tentativo di capire la causa di tutto ciò: naturalmente il cammino ha inizio dalle parti in cui abitate e cioè il Polo Nord, poi capiterete nelle terre del nord Europa sino a giungere in Egitto, passando dai tropici dove probabilmente ci sarà lo scontro finale con colui, o la cosa, che provoca questi fenomeni di surriscaldamento nell'atmosfera (un buco d'ozono gigante? Oppure quel maledettissimo deodorante che il portinaio si ostina a sparare nell'ascensore? NdMax).
I mondi che affronterete in Fire and Ice sono sette, ognuno con la propria definizione grafica completamente differente, con le proprie caratteristiche specifiche che cambiano a seconda dello scenario (ad esempio al Polo Nord queste sono ricoperte da ghiaccio che rende l'azione partico-

GAMES machine
STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

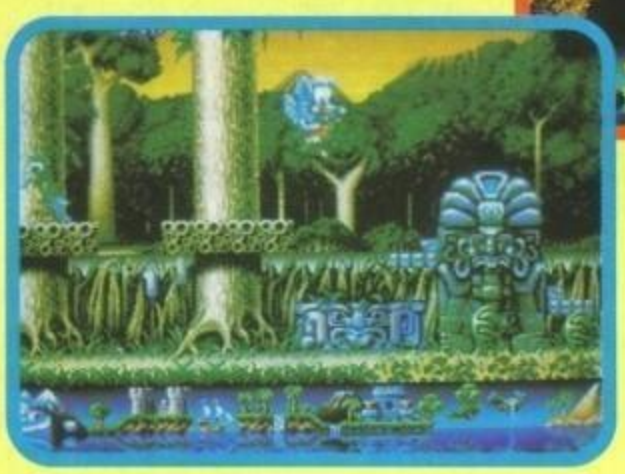
http://www.oldgamesitalia.net/

O ICE

ono cominciati sul Commodore 64
id '90, Super Off Road Racer... ecco

s'è
ato

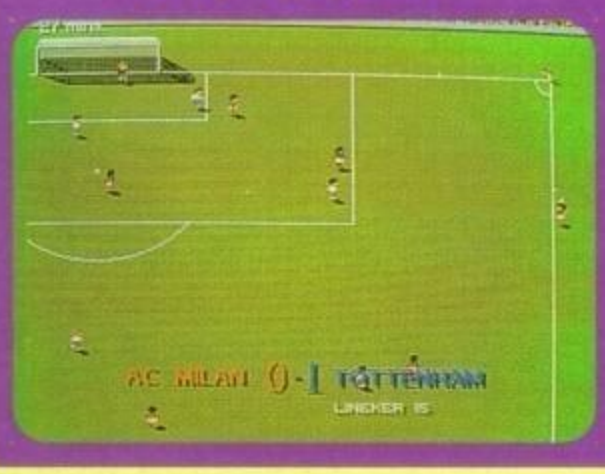
larmente scivolosa; citazione anche per il livello subacqueo altamente spettacolare), con un'incredibile varietà di buffi nemici e oggetti bonus da recuperare.
Nel corso del vostro viaggio non siete ovviamente disarmati, disponete infatti di un terrificante alito congelante che risulta perfettamente in grado d'ibernare istantaneamente il nemico (anche se l'effetto ha una durata limitata), dandovi così la possibilità di eliminarli mentre sono



inoffensivi (sgretolandoli in mille frammenti). La morte di un vostro nemico vi procura punti o, in alcuni casi più fortunati, un pezzettino di una chiave che è necessario ricomporre per poter passare al livello successivo (attraverso l'apposito varco dimensionale collocato da qualche parte nel livello).
In ogni area sono disseminate numerose monete, vite extra (che a quanto ho capito vengono date quando sono state raccolte in un certo quantitativo le monete), cubi invisibili con su raffigurato un punto interrogativo che vi regalano più oggetti bonus allo stesso tempo, piattaforme che a prima vista non si vedono, etc.
Esiste un tempo limite per poter superare un livello, superato il quale cominceranno a nascere intorno al povero personaggio delle palle infuocate che aumenteranno sempre più sino a eliminarvi in pochi secondi (dopo aver iniziato a girare, presumo...).
Fire and Ice è un titolo che ricorda molto il tipico gioco nipponico, la grafica dei personaggi è rotondeggiante e molto colorata, i fondali sono stupendi e strutturati molto bene, l'azione è resa varia grazie alle innumerevoli situazioni in cui vi troverete durante l'avventura. Potreste anche finire col beccarvi un bel raffreddore, ma ne vale sicuramente la pena!

Gabriele Pasquali

SENSIBLE SOCCER



Fire And Ice non è stato l'unico titolo appartenente alla nutrita lista d'uscite dell'ex Mirrorsoft ad essere passato nelle mani della Renegade. Anche il nuovo calcio dei Sensible Software sarà infatti pubblicato dalla stessa casa che fino ad oggi si era limitata alle produzioni Bitmap (a proposito, per Chaos Engine se ne riparlerà a Settembre...). Il gioco è comunque ormai praticamente completato, ed è stato sicuramente uno dei più giocati durante tutto l'arco della fiera, riscuotendo unanimi consensi. La domanda che tutti si sono posti è solo una: sarà veramente migliore di Kick Off 2? Secondo me sì, ma ne riparleremo sul prossimo numero.

MAX

Amiga

Sarà sbrigativo, secondo il mio parere, anzi quello dell'intera redazione, Fire And Ice è uno dei migliori platform games in circolazione. Realizzazione grafica eccellente (centinaia di colori su schermo, effetto riflesso incantevole, varietà notevole senza pregiudicare i dettagli), scrolling impeccabilmente fluido nonostante gli svariati livelli di parallasse, animazioni divertenti ed efficacissime, componente sonora che merita di essere ricordata non solo per gli effetti metallici (in sintonia con i colori, non per niente siamo sempre in casa Bitmap) grazie alle numerose e accattivanti colonne sonore, giocabilità esemplare e longevità assicurata.
Non perdetevelo per nessuna ragione, sarebbe un vero peccato.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

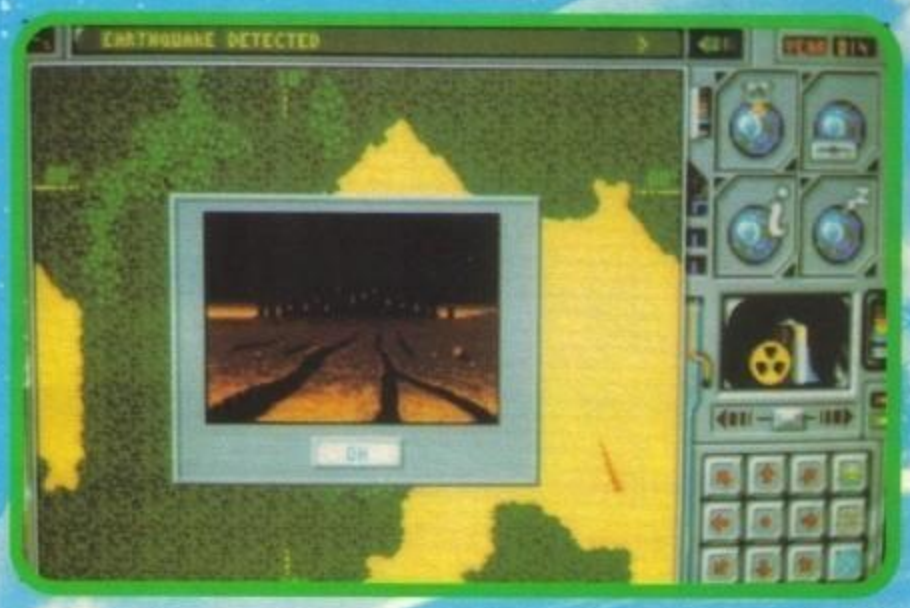
GLOBALE
94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

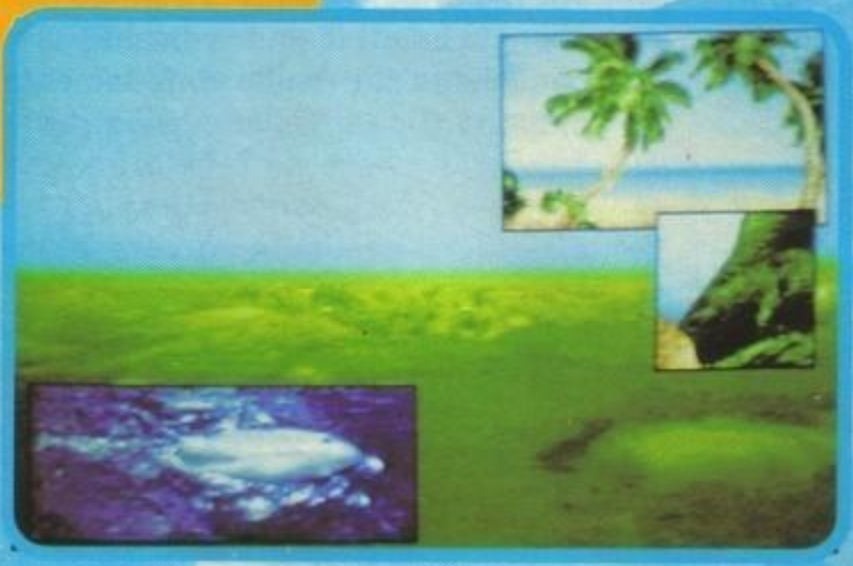
http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM per Amiga, PC L. N.P.

GLOBAL EFFECT



Oggigiorno il mondo è sempre più a rischio; noi videogiocatori abbiamo però il vantaggio di poter riscriverne la storia con un buon numero di giochi, da UMS 2 a Sim Earth. E se volessimo entrambi?



Nel caso che a qualcuno di voi sia sfuggito il nesso, spiegherò che per "salvare il mondo" nei videogiochi ci sono innumerevoli sistemi, spazianti dal risolvere uno sparammazza avente in ballo il destino di qualche galassia, al combattere una spietata battaglia per il dominio globale. Fin qui si tratta di filoni trattati con una certa ampiezza dalla produzione videoludica fin'oggi. Poi qualcuno ebbe la bella idea di Sim Earth, facendo più o meno nascere il simulatore di ecosfere. Ma i programmatori non sono mai soddisfatti della produzione (altrui), e a qualche pigiatasti genialoide venne l'idea di combinare Sim Earth con UMS 2. E qui scoppiarono liti furibonde, per decidere se il gioco si sarebbe chiamato SimUMS 2 o VerdissimUMSiator o che altro, e il sangue dei programmatori in lotta cominciò a formare rigagnoli fino in strada. Fin qui la cosa avrebbe potuto anche essere accettabile, ma sorse una grossa complicazione: il sangue era verde. Qualcuno pensò di aver rovesciato la damigiana di sciroppo alla menta, ma i più pensarono a una colata di denaro liquido (!): ci si tuffarono avidamente sopra con l'unico risultato di rialzarsi in piedi con i colori dell'incredibile Hulk. Ma alla fine la micidiale baruffa tra programmatori cessò: bende e cerotti suggellarono la pace, e presto si sentì il familiare ticchettio delle dita su tastiere sempre più consumate. Il gioco che ne uscì, l'avreste mai detto? Era nomato Global Effect, e capita che lo stia recensendo (per modo di dire) proprio ora. Mi ripeto, quindi: in questo gioco si è tentato di fondere un'ecosimulazione con una bellosimulazione; neologismi orrendi, specialmente il secondo, ma ogni tanto bisogna usare qualche termine innovativo. GE cerca quindi di porre nelle nostre manine (la razza padrona dominerà il mondo!) il pianeta Terra in tre fondamentali dimensioni di gioco: costruzione, distruzione, salvataggio. E qui mi sembra il caso di svegliare Sim City dal suo pisolino e porlo in causa: se ricorderete bene potevate giocare come costruttori partendo ex-novo o come salvatori risolvendo i problemi di scenari già fatti. GE offre tutto questo, ma in più vi mette in mano il famigerato pulsante rosso delle armi nucleari (e no): potrete battagliare contro un avversario digitale o umano, usando tutte le classiche opzioni dei

GAMES machine

STAR PLAYER

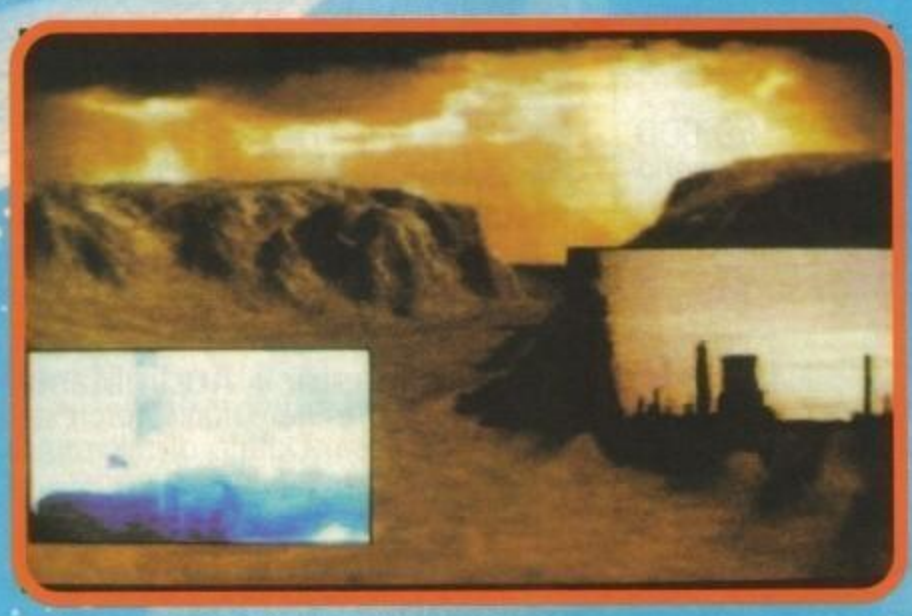
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

simulatori bellici.
Ma vediamo in dettaglio gli elementi del gioco: come è facile intuire, l'azione avviene su una mappa locale. A richiesta sono disponibili altre mappe globali, una puramente geografica e le altre parametriche (temperatura, livello di radiazioni, ecc.). Lo scopo è interagire correttamente con l'ecosfera in uso (un intero pianeta, per capirci) per conseguire la meta prescelta, che si sceglie all'inizio tra diverse possibili. Abbiamo quindi la formazione di un nuovo mondo, il salvataggio, la conquista. Nella creazione ci troviamo davanti un territorio vuoto, che di prefissato ha solo le piattaforme continentali. Sarà compito vostro riempirlo di centri urbani variamente attrezzati: potrete scegliere impianti di produzione energia (ce ne sono varie forme), di ricerca, di riciclaggio, di depurazione, campi, foreste, nuclei urbani, limiti...
Fin qui nulla di mai visto, passiamo quindi al punto successivo che è la difesa dell'ambiente. L'ecosfera su cui lavorerete ha un comportamento molto realistico, perché il programma calcola continuamente l'intero pianeta basandosi sul suo stato. Vi fornisce una composizione atmosferica sommaria, una valutazione dell'inquinamento (radioattivo o meno) e modifica perfino il livello dei mari a seconda della temperatura, per il noto effetto dello scioglimento dei ghiacci. Attenzione, quindi: costruendo una città troppo marittima e aumentando con pasticci vari la temperatura del globo, rischiate di vedervela trasformare in Venezia, o, peggio, in Atlantide, se non addirittura Pompei per i buoni servigi di qualche vulcano. Il programma inoltre vi fornirà continuamente valutazioni sulla vita nei centri abitati (zone verdi, sistema idrico, fogne...), e naturalmente terrà le somme della popolazione globale. Non avete controllo su essa, se non in via indiretta con la demolizione, però potrete piantare dappertutto delimitatori dei nuclei urbani, che non saranno mai valicati. Saputo questo, vi dirò che il programma vi lascerà scegliere tra vari scenari post-catastrofe, a cui dovete porre rimedio rimettendo in piedi un mondo intero, avendo un certo limite di tempo e di energia (richiesta per ogni azione, soprattutto per muoversi e vedere le mappe). Quando vi sentirete pronti e ringalluzziti, potrete raccogliere la sfida militare, badando a nodi logistici, aeroporti, aviazione militare, testate nucleari e missili convenzionali: se è sfida che cercate, troverete molto pane per i vostri denti, magari secco, così ce ne rimetterete qualcuno...

W.B.



Amiga PC

La mia opinione è che GE abbia alle spalle una buona idea ma poche prove pratiche di gioco. E' infatti apprezzabile tutto l'impianto simulativo con i vari retroscena correlati a ecosfere e spunti militari, ma la prima dote che ogni gioco deve possedere è la giocabilità, o perlomeno una certa snellezza. Questo non è un programma mastodontico con caricamenti eterni, quindi le magagne operative vengono da un sistema di pilotaggio rifinito nei particolari, ma scomodo per le operazioni fondamentali. Quando infatti volete interagire con la mappa per scegliere gli stabilimenti da piazzare (o l'icona informazioni) dovete farli scorrere ogni volta dentro l'apposita finestrella. Un menu di selezioni sarebbe stato più semplice, e comunque un altro particolare stonato è che per ogni movimento della visuale si consuma la già limitata energia. Bah, se non fosse per questo si sarebbe meritato parecchi percento in più, ma, come già dissi, la giocabilità ha la precedenza, anche se non può sminuire più di tanto l'idea e l'apparato simulativo, entrambi di alto livello.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
Ufficio Spedizioni: Telefono (02) 33000036

Nuovo telefono

UNICA SEDE IN ITALIA

APERTO IL SABATO
CHIUSO IL LUNEDI

Orari: 9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

OFFERTE SPECIALI GVP

Hard Disk GVP Impact - II Serie 2 per A500 52 Mb L. 990.000

Hard Disk GVP Impact - II Serie 2 per A500 105 Mb L. 1.490.000
Hard Disk esterno per A500 espandibile a 8 Mb Ram con moduli SIMM da 1 Mb. Meccan. Quantum SCSI 11 ms.

Controller GVP serie II A2000 SCSI esp. a 8 Mb L. 419.000

Hard Card A2000 52 Mb L. 799.000

Hard Card A2000 120 Mb L. 1.190.000
Hard Disk interno per A2000 espand. a 8 Mb Ram con moduli SIMM da 1 Mb. Meccan. Quantum SCSI 11 ms.

SK Vel. 25 Mhz 68030 1Mb Exp 16 Mb N0882 L. 1.690.000

SK Vel. 40 Mhz 68030 4Mb Exp 16 Mb A2000 L. 2.650.000

SK Vel. 50 Mhz 68030 4Mb Exp 16 Mb A2000 L. 3.590.000
Scheda velocizzatrice GVP Inmpact II con coprocessore incorporato. Espandibile a 16 Mb Ram con moduli SIMM da 4 Mb. Controller per Hard Disk SCSI incorporato.

Super Video Digitizer L. 380.000
Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

Super Televideo L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

NOVITA' !!!

Interfaccia Joystick Digitale/Analogico Amiga L. 29.000
Questa interfaccia permette di collegare un Joystick per PC all'Amiga per utilizzare al meglio tutti quei simulatori di volo o sportive (auto/moto) tipo permettono l'uso del Joystick anlogico.

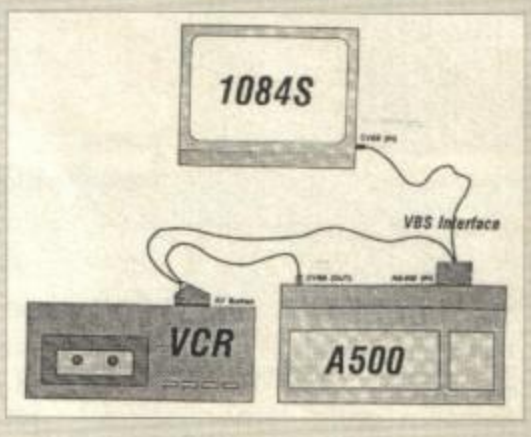
Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

Kickstart 1.3 L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

NOVITA' ASSOLUTA! "RIVOLUZIONARIO"

Hard/Floppy Disk Video Backup L. 199.000
Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!



AMIGA 600 !!!

Disponibile al prezzo più basso d'Italia!

Super Sound Amiga L. 89.000
Digitalizzatore Audio stereofonico amatoriale di ridotte dimensioni per un ingombro minimo. Compatibile con il Software AudioMaster II.

Sound Master + AudioMaster IV L. 219.000
Digitalizzatore Stereofonico professionale. 56 Khz in Mono e 27 Khz in stereo. Dotato di microfono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

Computer e accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Tel. Uffici (02) 3270226
Fax 24 ore (02) 33000035
Tel. Uff. Spedizioni (02) 33000036

Nuovo telefono

Aperto il Sabato — Orari:
Chiuso il Lunedì 9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Vasto assortimento giochi per PC in OFFERTA

QUANTO COSTA IL TUO PC?
POCO, POCHISSIMO CON I NUOVI PC NEWEL 286 PLUS!

ESEMPIO:

PC 286 16/21 MHZ - 1 MB RAM - 1 DRIVE 3 1/2 (1,44 MB)
1 HARD DISK 42 MB - 1 SCHEDA VGA 256K - 1 SCHEDA PARALLELA
2 SCHEDE SERIALI - 1 TASTIERA ESTESA + MONITOR VGA "COLORI"

L. 1.450.000 IVA COMPRESA!

OMAGGIO
MOUSE MICROSOFT COMP.
& 10 GIOCHI!!!!!

GARANZIA
1 ANNO
TOTALE!!!

"FANTASTICO"

PRESENTA QUESTA RIVISTA ALL'ACQUISTO DEL TUO PC PLUS 286/386 o 486
RICEVERAI COMPLETAMENTE *GRATIS* IL FANTASTICO
PACCHETTO SOFTWARE WINDOWS 3.0 ITALIANO (ORIGINALE)

Add - Lib **L. 179.000**
Versione originale della scheda Audio

Suond Blaster Plus 2.ø **L. 249.000**

Suond Blaster Plus Professional (compreso Midi - Kit) **L. 429.000**

Midi-Kit per Suond Blaster **L. 199.000**

NOVITA' !!!

PC Sound Off **L. 29.000**
Kit di facile installazione che permette la regolazione del volume del tuo PC

PC Print **L. 79.000**
Permette di usare una stampante seriale del vecchio Commodore 64 semplicemente ...

Boot Selector **L. 39.000**
Autoswitch: seleziona, tramite apposito interruttore, il drive A o B a scelta! Utilissimo per chi possiede un drive 3 1/2 e 5 1/4

NOTEBOOK 386 SX 20
2 Ram esp. 8-Hard Disk 60 Mb-Drive 3 1/2 int. (1,44)
Video VGA 64 tonalità di grigio
L. 2.990.000 (Iva compresa)
con Borsa e Dos 5 in OMAGGIO !!!

Versione 286
a partire da
L. 1.990.000 (Iva compresa)

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CYBERDREAMS/MIRAGE per PC L. N.P.

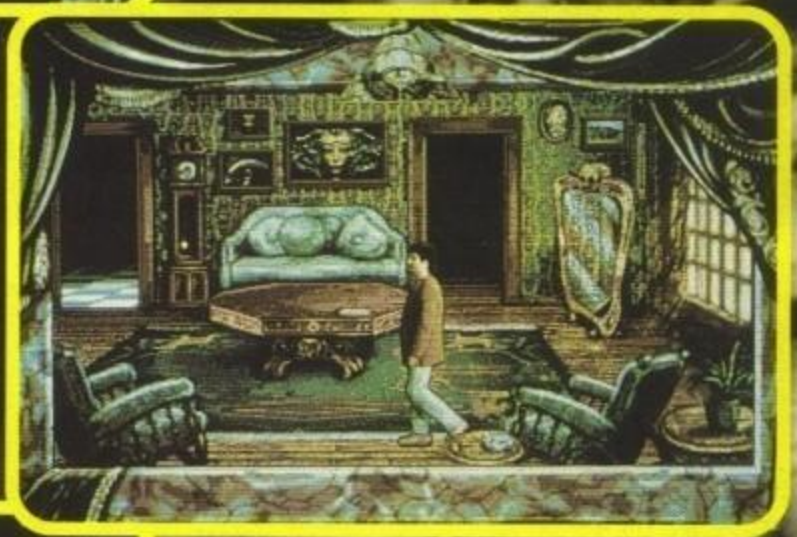
GAMES machine STAR PLAYER

DARKSEED

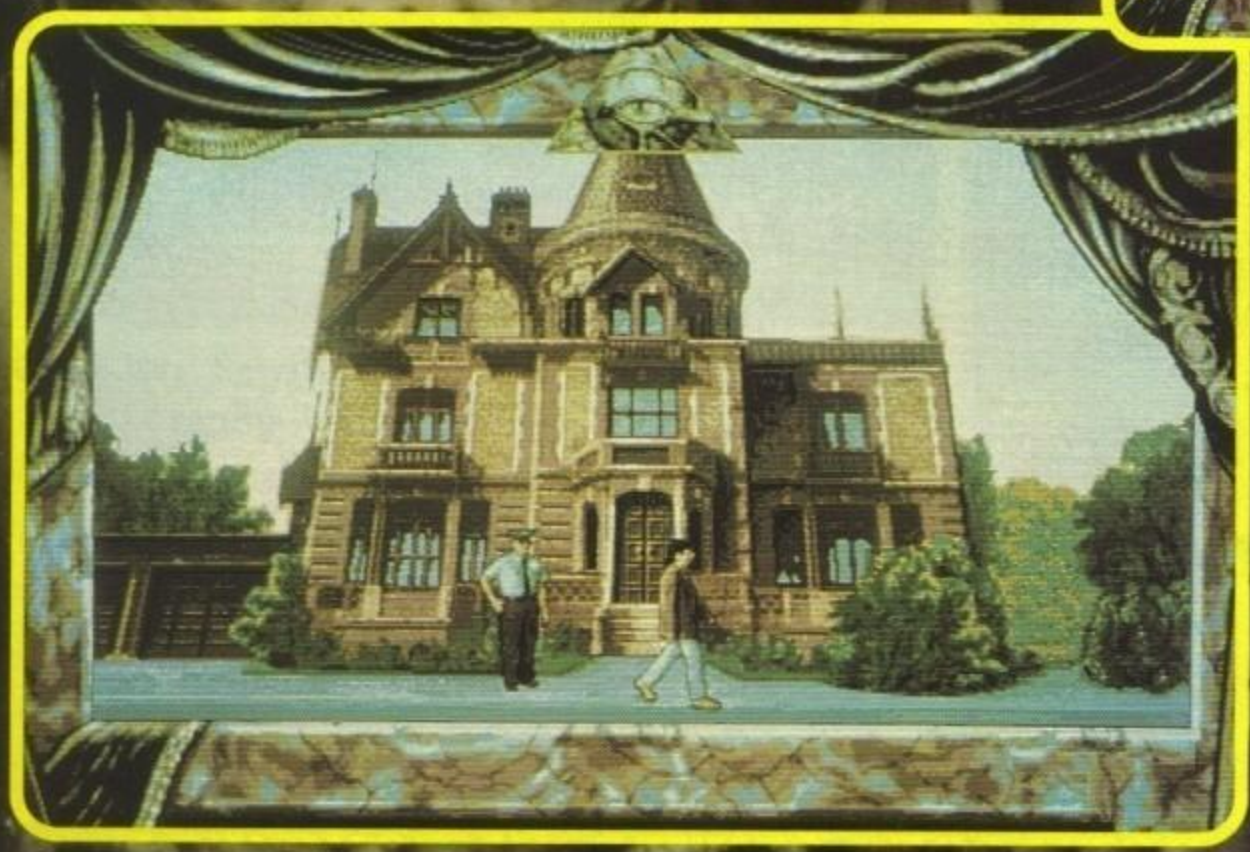
Siete appassionati di avventure e avete undici megabyte disponibili su hard disk? Allora fareste meglio a leggere il seguito.

Era una calda mattina di Aprile (a dire il vero pioveva a dirotto, ma così fa più scena!) e stavo già preparando i bagagli per partire per una bella vacanza di Pasqua in giro per l'Italia con gli amici (altra piccola bugia: i bagagli li avrei fatti il giorno dopo, ma così fa ancora più scena), quand'ecco che sento un suono molto familiare.
No, non era la sirena dei pompieri diretti al solito stabile pericolante in via dei Bidoni 17, e neanche il sonno roboante del solito UFO di passaggio (non erano ancora le 11 e 53 di mattina e i cari extraterrestri non avevano mai sgarrato di un secondo in centinaia di voli radenti sul mio palazzo): si trattava del telefono.
E il che era già molto più preoccupante. Non tanto perché il telefono in casa mia squilli ogni morte di Papa (tutt'altro), quanto perché il modo in cui suonava mi lasciava presagire subito chi stava dall'altra parte: il buon Max, l'unica persona che conosco in grado di far squillare la suoneria dieci volte più velocemente del normale (e un giorno o

l'altro mi farò spiegare il suo segreto).
Orbene, dicevo, quando Max chiama, in genere non è per chiedermi come sto, ma per chiedermi se ho qualche giorno libero per recensire come un forzato l'ultima uscita di questa o quella software-house (calma, Max, non mi sto mica lamentando: metti via la motosega e prometto che raddoppierò le ore di lavoro (tanto ho le dita dei piedi incrociate)).
Ma questa volta devo dire che mi ha colto veramente di sorpresa: invece del solito tono vagamente autoritario (ogni capo, in fondo, dovrebbe esserlo almeno un pochino), ha puntato sulla compassione e ha cominciato a tirar fuori storielle del tipo: "Giorgio, ti prego, non chiudo occhio da tre notti perché sono appena stato in Inghilterra a sgobbare come un negro", oppure "Fammi un favore enorme e recensisci che io proprio non ce la faccio più; di questo passo vado in coma nel giro di qualche ora" (ovviamente è tutto falso, ma anche il



nostro Max può avere i suoi momenti di stress: leggetevi il cappello della preview del Team 17, vi posso assicurare che ogni mia affermazione rispondeva al vero. NdMax).
Una cosa è sicura, comunque, nel giro di un'ottata mi sono trovato per le mani questo DarkSeed e ho cominciato subito la necessaria procedura di installazione (durata non poco, devo precisarlo).
E ho scoperto una trama dalle vaghe reminiscenze aliensche. Un certo Mark Dawson viene catturato da una stirpe aliena e all'interno del suo cervello viene impiantato un extraterrestre ancora allo stato larvale.
Il seguito non ve lo potete immaginare, o meglio potete anche immaginarlo, ma senza alcuna sicurezza matematica.
E questa è cosa succederà al nostro Mark Dawson? Dopo qualche tempo gli scop-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

piera la testa e ne uscirà fuori un mostriciattolo da incubo? Oppure si trasformerà gradualmente lui stesso in una creatura mutante? Oppure ancora si troverà semplicemente un essere cosciente nel suo corpo che simbioticamente gli incanalerà nella mente i pensieri e, soprattutto, la saggezza del suo popolo?

Il dubbio è legittimo e per risolverlo dovrete solo prendere il mouse in mano (e giocare a DarkSeed). Francamente, però, non vi nascondo che il mio modesto cervello propende decisamente per la prima possibilità. Più che altro perché conosce l'ispiratore del gioco: un certo H.R.Giger, già autore delle scenografie del mitico film Alien di Ridley Scott e, soprattutto, "genitore" di quel mostro devasta-equipaggi che era il signor Alien in persona. Il mostro Giger (che, tra le altre cose, si è giustamente meritato l'Oscar per le sue inquietanti creazioni) è l'autore del design grafico del presente adventure. E c'è di più: scoprirete ben presto che nel gioco sono presenti due mondi paralleli. Uno, naturalmente, vi sarà più che familiare: è di là forse dell'epoca in cui è ambientato: anni '30 o giù di lì. L'altro, invece, magari vi sconcerterà non poco, ma farà sicuramente la gioia dei fan di Alien (che non sono pochi). La vostra storia comincia la mattina presto, appena alzati dal letto: vi ritrovate con un orribile capogiro (il perché ormai lo sapete) che non vuole saperne di andarsene e frena non poco i vostri normali processi mentali. A cominciare da quelli che pilotano i ricordi: niente di quello che vedete in giro vi è in qualche modo familiare. Dalle biblioteca alla stazione di polizia, dal barbiere al cimitero. Le uniche cose che suscitano in voi particolari reminiscenze sono un paio di iscrizioni sulle lapidi del cimitero: "Nostromo R.I.P." (chi non si ricorda la mega-astronave del film?) e "Qui giace Guybrush Threepwood" (come dire: "Questa avventura è meglio di quelle della Lucasfilm". Per la serie: niente spacconate: siamo modesti). Comunque, visto che sono cattivo, preferisco non dilungarmi oltre nella descrizione di quello che potreste trovare. Mi limiterò, casomai, a descrivere un pochino l'interfaccia utente. Il cursore del mouse, infatti, può assumere tre forme diverse, a seconda dell'azione che volete intraprendere: freccia per muoversi, mano per prendere o usare oggetti e punto interrogativo per esaminare o leggere. Il bello è che quando passate col cursore sopra un oggetto col quale l'azione selezionata produrrebbe qualche risultato il cursore cambia automaticamente. Ad esempio, se potete esaminare un quadro, il cursore diventerà un punto esclamativo ogni volta che passerete su quel quadro. Stesso discorso per le altre azioni possibili: il cursore di movimento quadruplicherà il numero delle frecce se c'è qualche uscita possibile e quello relativo agli oggetti diverrà una mano chiusa con l'indice puntato sull'oggetto. L'interfaccia, dunque, si presenta amichevole, giusto per ricordarvi che in tutta questa storia un amico ce l'avete anche: è il mouse. E basta!

G.B.

Amiga

Finalmente (mi sembra di aver già cominciato qualche commento con questo vocabolo ma penso che mi perdonerete se mi ripeto)! La Cyberdreams è una delle pochissime case che può vantarsi di aver usato intensivamente il modo grafico VGA 640x480 a 16 colori in un videogioco quando ormai tutti preferiscono il modo 320x200 a 256 colori. I risultati, infatti, sono davvero ottimi sul piano della definizione (e solo su quello cromatico lasciano un pochettino a desiderare, ma questo era quasi inevitabile). Lo stile è un misto di gotico e alienesco, visto che il gioco è un'avventura pilotata da mouse che si svolge in due mondi distinti: uno reale (ma sempre tenebroso) e uno fantastico che ricorda moltissimo il film Alien. E la cosa non deve stupire per niente perché la grafica porta la firma di H.R.Giger, il "padre" del mitico alieno del succitato film. Anche il sonoro, comunque, è più o meno all'altezza della situazione e persino il misero altoparlantino si prodigherà in un parlato niente male. La grandezza dello scenario è garantita da 10 mega di gioco su disco e la giocabilità è assicurata dall'ormai consueta interfaccia "punta e clicca". Qualche dubbio viene invece dal livello di interesse che il gioco offre: all'inizio giocherete un po' svogliosamente visto che i progressi sono lentini (così come la velocità globale del programma) e saranno necessarie lunghe peregrinazioni per entrare nel tanto decantato mondo fantastico di Giger. Un'adventure di grande atmosfera, comunque.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hook™

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE per Amiga L. 69.900 e PC L. 69.900

C'era tanto tempo fa... in una terra sconosciuta un gruppo di quattro supereroi che decisero di porre fine al regno dei guerrieri del caos, una lotta senza precedenti contro quella che sembrava essere una missione fuori dalla portata di chiunque...

LEGEND

A Trazere, magica terra d'oriente, regna ora il caos più totale; terribili mostri devastano i villaggi e tormentano le popolazioni, che non hanno più sonni tranquilli da quando l'ombra del male è calata su di loro.
Macabri avvenimenti circondano la vita della terra fatata, dove solo l'arrivo di eroici avventurieri potrà riportare un po' di serenità. Sono quattro i salvatori che da ognuno dei punti cardinali giungeranno per porre un freno alle barbare torture che da tempo sono iniziate. Un guerriero vichingo, dotato di grande forza e temerarietà, giungerà dalle Terre del Nord. Un Signore delle Rune che possiede incantesimi in grado di neutralizzare i nefasti influssi del male, giungerà da sud. Un Trovatore che

canta canzoni magiche in grado di incantare chi le ascolta, arriverà da ovest. Infine un Assasino dotato di circospezione e agilità, che sa colpire alle spalle (leggi un vigliacco, ndMax) in modo tale da aumentare le possibilità di riuscita dell'attacco, arriverà dall'est.
Tutto ebbe inizio quando il Signore del Caos, demone portatore di odio e di male, si risvegliò dal suo sonno millenario, rimasto indisturbato fino a quando sulla terra di Trazere non vi fu abbastanza malvagità da farlo risorgere. Tale perfida divinità concede libero sfogo alle sue fantasie mandando una spropositata quantità di mostri che molto allegramente assaliranno uomini, donne e bambini senza alcuna distinzione vera e propria, ma con qualche preferenza per i bambini (sono più teneri e saporiti); toccherà a voi, nelle vesti dei combattenti, lottare contro i simpatici (la cosa è soggettiva) personaggi che tenteranno in tutti i modi di spappolarvi le membra. Ci sono vari tipi di mostri, vanno da quelli più grossi e pericolosi a quelli più piccoli e più deboli: i Kobold, ad esempio, sono piccoli esserini umanoidi che stanno al seguito dei più potenti Orchi o Uomini-Ratto e che si possono eliminare con facilità. I Cavalieri del Caos sono, invece, alti e possenti, dotati di grande forza e di resistenti armature, non vi renderanno la vita molto facile!.
Come ho già detto i personaggi che dovranno salvare la terra di Trazere sono quattro, ognuno di loro ha diverse caratteristiche: i guerrieri vichinghi sono terribilmente forti e in alcuni casi, se colti da un'improvvisa febbre, possono trasformarsi in devastanti macchine della morte che non avranno pace fino a quando non avranno sterminato tutti i nemici presenti davanti a loro; i trovatori sono magici musicisti che incantano e hanno la caratteristica (piuttosto utile) di far guarire, aumentare la forza e la velocità. Ci sono poi gli assassini che sono uomini addestrati al combattimento e si sono specializzati nell'attacco alle spalle, possiedono armi pesanti e hanno dalla loro parte i favori della luna che permette loro di celarsi dietro le ombre rendendoli invisibili; rimangono poi i signori delle rune che possono utilizzare complicati ed efficaci incantesimi, mescolano misteriosi ingredienti in ciotole e nel contempo recitano le loro invocazioni in maniera da ricevere un maggior potere, maestri dei signori delle rune sono i Mantric. Per salvare Trazere dovrete annientare gli eserciti di mostri che vagheranno da un paese all'altro. Naturalmente potrete contare sulle caratteristiche di ogni personaggio a vostra disposizione per raggiungere questo scopo, e le possibilità di potenziarle sono praticamente infinite, potendo infatti comprare armi di ogni tipo, ingredienti per preparare pozioni, pozioni stesse, e via dicendo. Si può interagire parzialmente con molti personaggi, facendo acquisti (appunto), chiedendo informazioni, ecc.La vostra abilità si testerà comunque nei combattimenti e nella gestione del vostro denaro, nonché nel risolvere enigmi e nel preparare le diverse pozioni. Non ci rimane che augurarvi buona fortuna, o prodi combattenti.

Emanuele & Eloisa Scichilone

Amiga

Devo dire che Legend mi ha lasciato un po' perplesso. La storia l'ho trovata estremamente affascinante, in quanto in linea con Hero Quest. Tutti i personaggi fanno parte di un genere fantasy che solo ultimamente sto trovando estremamente interessante, ma questo sicuramente non ha influito nella mia valutazione (andatevi a leggere la recensione di Ultima Underworld, tanto per farvi un'idea). L'atmosfera, sicuramente, è ben trasportata, tuttavia quello che mi ha lasciato un po' riluttante è proprio la realizzazione tecnica (grafica e sonoro) che, anche se non sono riuscito ad individuare bene il perché, non è realizzata in modo strabiliante. La gestione dei comandi è facile e immediata da apprendere (non mi sembra ci voglia molto per usare un topolino, NdSHsyster)(un breve inciso per segnalare una data storica nella storia di TGM, la prima nota di una recensitrice! NdMax), in quanto ci sono solo alcune azioni che si possono fare in ogni sezione, e queste compaiono in un riquadro in alto a sinistra (ove si trovano anche i discorsi con i passanti e negozianti vari). Alcuni particolari come la composizione di pozioni ed alcuni enigmi rendono Legend un prodotto sicuramente valido per i fanatici del genere RPG fantasy, ma per gli altri direi di effettuare l'inizializzazione (si direbbe iniziazione, ma visto che si parla di computer... NdMax) con qualcosa di meno complesso, magari ripiegando sullo stesso Hero Quest o su Dungeon Master.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 82%

PC

La versione PC sostanzialmente rimane inalterata rispetto a quella Amiga anche se dal punto di vista grafico, nonostante la VGA, perde un'attimino in risoluzione (guardate che ho detto un'attimino!), mentre guadagna in tonalità cromatica (vedi i 256 colori in contemporanea). Stesso discorso: valido per i fans, per gli altri vedete un po' voi, io il mio parere ve l'ho dato!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

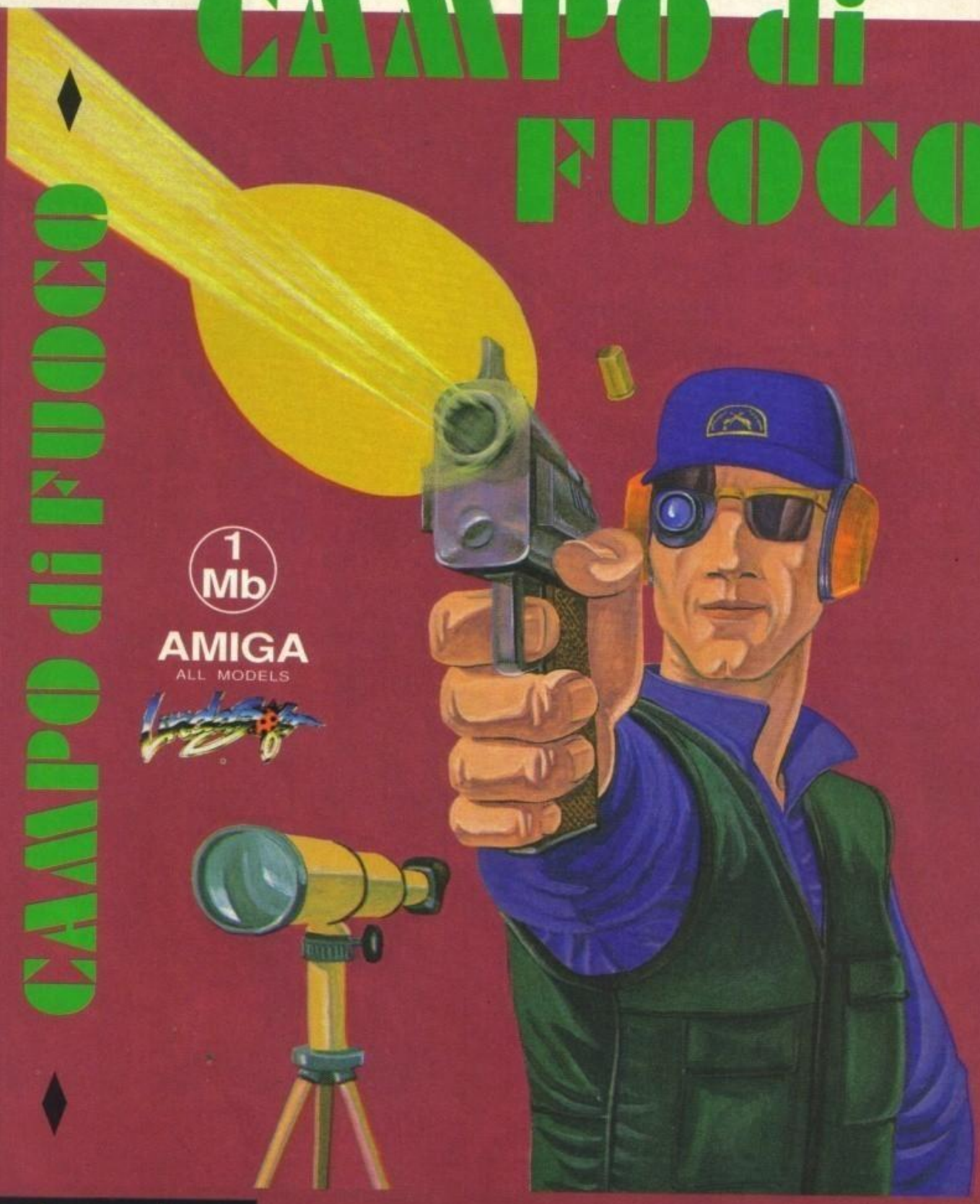
GLOBALE 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMPO di FUOCO

CAMPO di FUOCO



1 Mb

AMIGA
ALL MODELS

CAMPO DI FUOCO

Un gioco per tutti i gusti che farà felici non solo gli appassionati delle gare di Tiro con la Pistola o gli abituali frequentatori dei Poligoni nazionali, ma anche i semplici videogiocatori che vogliono provare l'eccitazione di sfidarsi in appassionanti gare di precisione nella mira.

Possono partecipare alla competizione fino a sei giocatori contemporaneamente! Dovrete misurarvi sui bersagli fissi, sui bersagli mobili e infine sulla terribile serie delle sagome in movimento!
Abilità, riflessi e grande forza di concentrazione sono richieste per realizzare punteggi elevati e sperare di primeggiare sul Campo di Fuoco !

Prodotto e distribuito
da

AUREA DISTRIBUZIONE
Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA

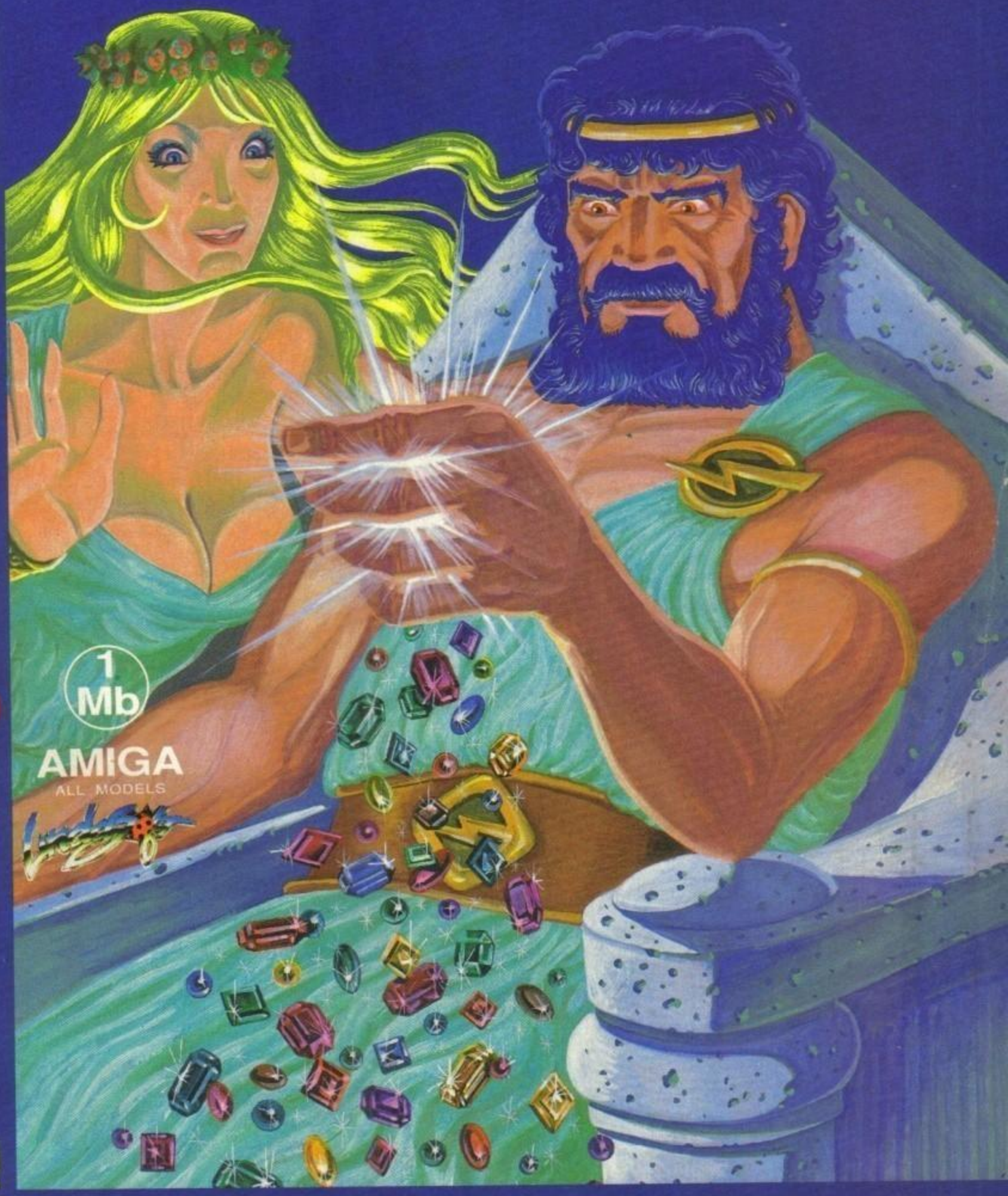
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JEWELS

JEWELS



1 Mb

AMIGA

ALL MODELS

Prodotto e distribuito da

AUREA DISTRIBUZIONE

AUREA DISTRIBUZIONE
Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA
Tel. & Fax 030/240.0560

JEWELS

Narra la Mitologia Classica che i destini degli uomini sono regolati dal volere degli Dei e che tutto ciò che accade sulla Terra è in fondo dettato dai capricci di Zeus.
Bene, sarete voi allora a dover riorganizzare i gioielli di Zeus a riunirli in gruppi di tre della stessa forma e colore. L'operazione si presta ad infinite possibilità, ma solo i più bravi potranno accedere ai livelli più avanzati. Ore di divertimento garantite più un manuale per diventare esperti programmatori i

http://www.oldgamesitalia.net/

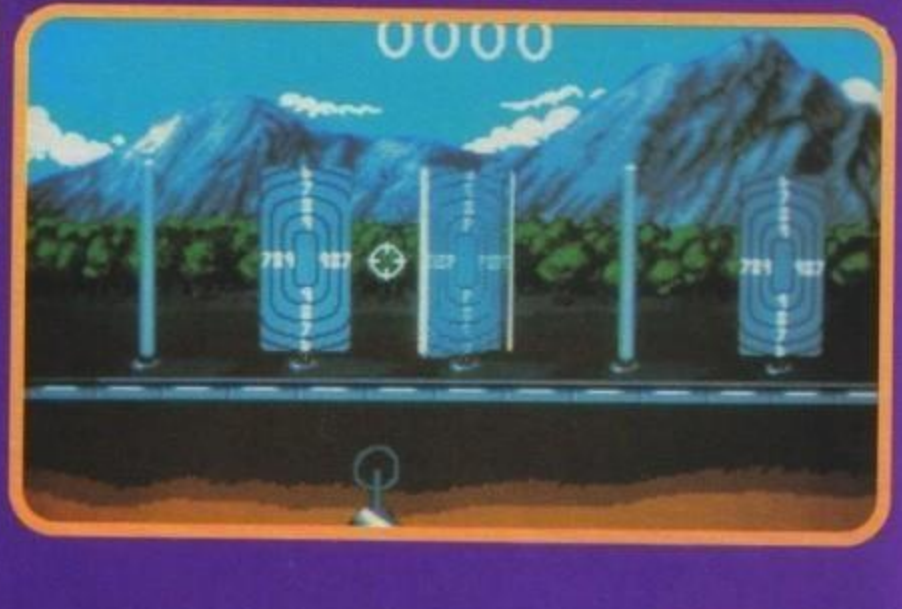
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EMPIRE per Atari St, Amiga L. 59.900

A quanto pare a qualcuno non andava troppo a genio che le compilation di eventi sportivi fossero stretto dominio della Epyx con i vari Pincopallino Games numero a caso. Nacque così International Sports Challenge, per mano della Empire.

E fu guerra.



INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Sì, non stavo scherzando: fu proprio guerra! Perché la Epyx, venuta a sapere dei piani concorrenziali della Empire, cioè quella di pubblicare un programma sportivo multievento, decise di mettere alle calcagna del programmatore un gruppetto di loschi figuri. La loro missione: scoprire quali sport avrebbe simulato per poter passare al contrattacco pubblicando in quasi contemporanea un gioco con gli stessi sport ma realizzato molto meglio.

I loschi figuri di cui sopra, infatti, non persero tempo e rapirono lo sventurato per portarlo nel loro covo e fargli sputare tutti i dettagli sul gioco. Purtroppo il programmatore (che si chiamava Tex Adecimal o qualcosa del genere) non aveva ancora niente in mente e ogni tentativo fu vano, dal siero della verità, agli spilloni arroventati, ai calzini del barbone del piano di sotto. Il caso volle che il nostro Tex, dopo una lunga serie di torture, sia riuscito inspiegabilmente a divincolarsi dalla sedia cui era legato, approfittando di un momento di distrazione dei rapitori, e si sia precipitato fuori dall'abitazione correndo a perdifiato.

Inutile dire che i sicari della Epyx si siano messi alle sue calcagna e l'abbiano inseguito per diversi chilometri, senza peraltro mai guadagnare né perdere terreno, per arrivare infine al ben noto parco di Zibido S. Giuseppe.

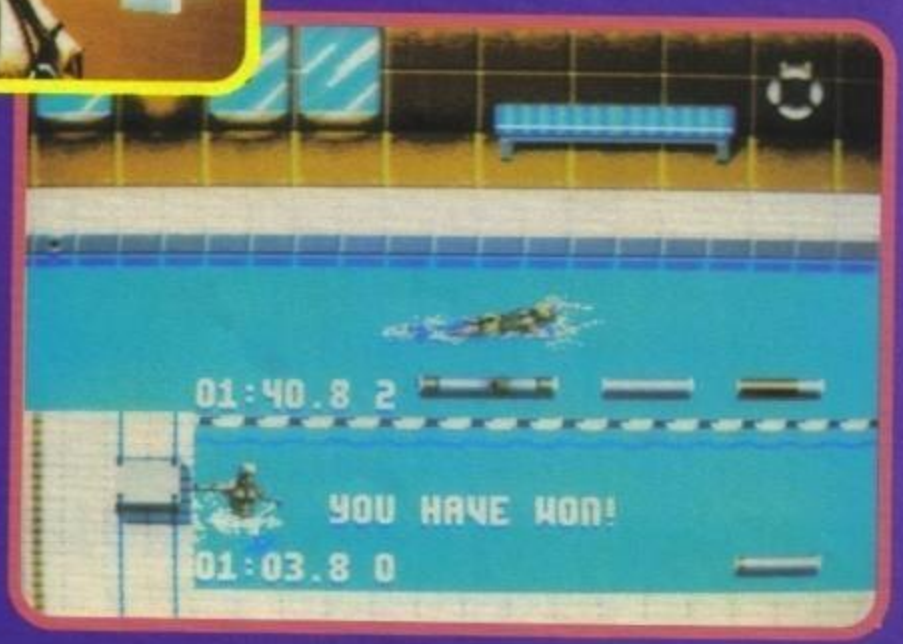
Parchetto che, come tutti sapranno, è quasi interamente occupato da un laghetto profondo qualche metro al di là del quale è situato il Deposito Comunale Di Biciclette Scasse E Malridotte Ma Sempre Biciclette (DCDBSEMMSB, per gli amici).

E così, dopo un bel tuffo da manuale, il grande Tex prese a nuotare come un ossesso, senza per questo riuscire a schiodarsi dalle suole i vari inseguitori, versati almeno quanto lui nell'acquatica disciplina. Comunque il laghetto fu attraversato in un baleno e la prima bicicletta a tiro fu presto sua.

Ebbe così inizio un bell'inseguimento a due ruote che si protrasse per qualche altro chilometro lungo le stradine verdeggianti del paesotto di cui sopra,

finché all'orizzonte non si stagliò autoritariamente la figura dell'ippodromo. Un rapido calcolo: un cavallo è più veloce di una bici. Non una parola di più: nuovo cambio al fulmicotone di mezzi di trasporto, stavolta accompagnato dalle grida di protesta degli istruttori che venivano derubati delle cavalcature.

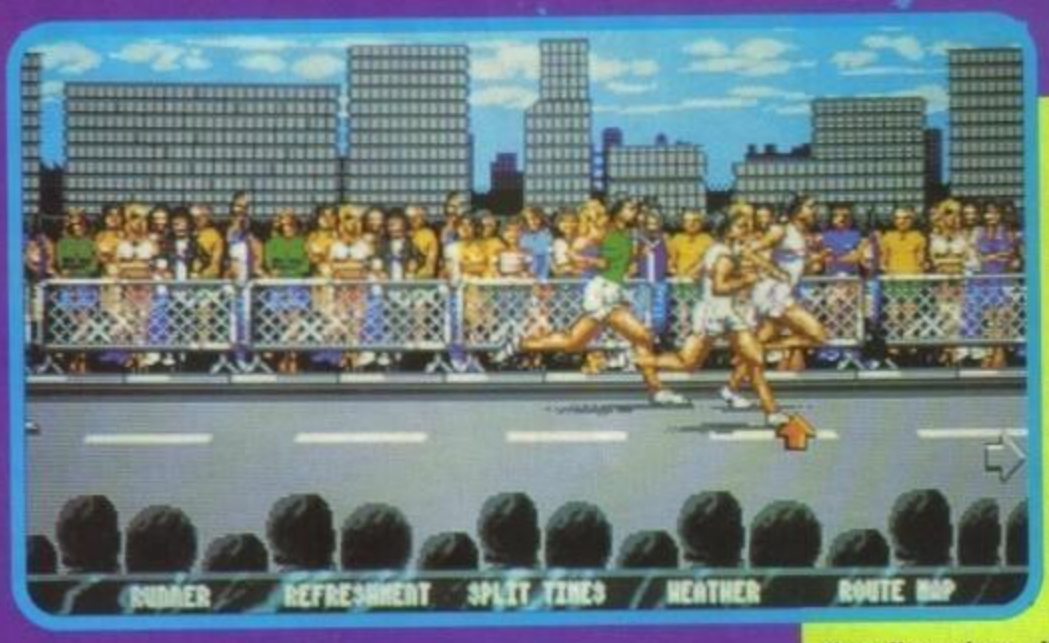
I sicari della Epyx, intanto, erano in qualche modo riusciti a chiamare i rinforzi e ben presto delle limousine nere tagliarono malamente la strada al cavallo del nostro eroe, il quale fu prontamente disarcionato dall'improvvisa inchiodata della bestia. Il povero Adecimal nel suo volo passò attraverso le vetrate della piscina lì appresso, rimbalzò sul trampolino e cadde in acqua dopo una serie



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

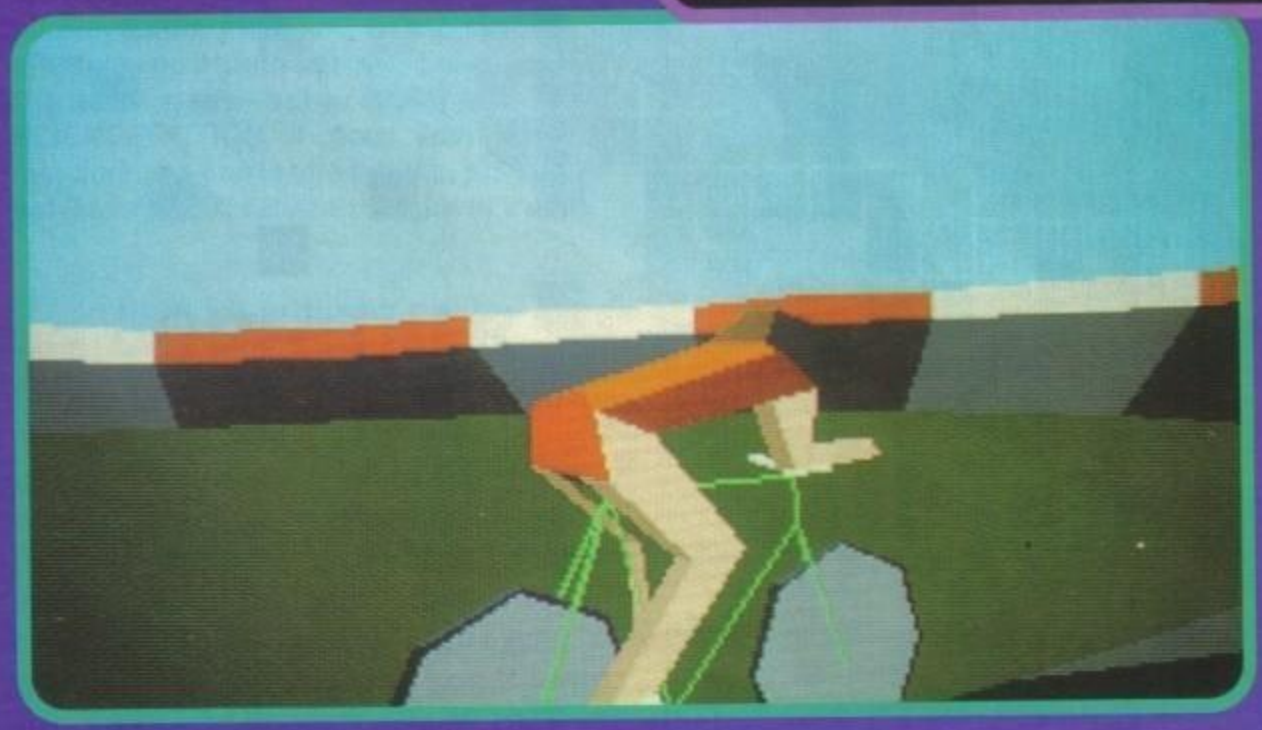
http://www.oldgamesitalia.net/

di salti mortali dovuti non tanto a una spiccata abilità, quanto al dolore causato dal brusco attraversamento delle vetrate.
Cercando di reprimere il dolore e incurante del coro di applausi che esplose nella piscina, uscì più velocemente che poteva e si catapultò nell'uscita di sicurezza propio mentre dal portone principale sopraggiungevano i soliti rapitori. I quali avevano finalmente deciso di passare a vie di fatto sparando alcuni colpi di pistola per scoraggiare ogni tentativo di fuga; invano.
Il nostro Tex, col cuore in gola, si trascinò più in fretta che poteva al padiglione vicino, che si rivelò essere un poligono di tiro. I pochi dubbi rimasti nella sua mente sparirono subito quanto senti i colpi di pistola fischiargli vicino alle orecchie proprio mentre ne imboccava l'entrata. Fu così che prese la prima pistola a portata di mano e, riparandosi dietro il portone, li fece secchi tutti con la perizia e la freddezza di un esperto.
E finalmente ebbe le idee chiare sul gioco da realizzare. E noi, grazie alla sua incredibile avventura, abbiamo ora tra le mani una compilation coi seguenti eventi: maratona, nuoto, ciclismo, equitazione, tuffi e tiro a segno. Il perché mi sembra fin troppo ovvio.



Abbiamo così una maratona a scorrimento parallattico con una bella serie di parametri per ciascun corridore (velocità, passo, energia, fatica, ecc.), possibilità di rinfresco e di sfruttamento delle "lepri", ma anche col non trascurabile difetto di durare circa due ore.
Meglio forse puntare sul nuoto, che presenta la scelta dello stile (rana, farfalla, libero) oltre a un controllo contemporaneo delle bracciate e dell'immissione di aria. Vedete solo di non confondere l'aria con l'acqua...

Col ciclismo è un po' un ritorno all'antico, nel senso che bisogna smanettare come dannati per mettersi dietro l'avversario (nel caso dello sprint) o per raggiungerlo prima del traguardo (se si è scelto l'inseguimento).
Poco da dire sull'equitazione, che presenta quattro percorsi diversi e di crescente difficoltà e dei controlli piuttosto intuitivi nell'ambito dello scenario tridimensionale.
Diversa dalle solite la disciplina dei tuffi, visto che si sceglie la figura da eseguire prima del salto e poi si cerca di seguire il più fedelmente possibile un cursore rotante nell'angolino in alto a destra. Non resta che il tiro a segno, piuttosto azzeccato grazie all'adozione del mouse per lo spostamento del mirino e a quattro sottodiscipline diverse tra cui i ben noti tiro al piattello e al bersaglio.



Amiga

In questo momento non starò troppo a domandarvi se possiate avere veramente bisogno di una compilation di genere sportiva e verrò subito al dunque. Cominciamo col dire che bisogna sicuramente lodare il tentativo di rendere gli eventi più moderni del solito sia sul piano tecnico (bello il 3D nel ciclismo e nell'equitazione) sia su quello della complessità di gestione (vedi il nuoto o i tuffi o la maratona, dove ci si ritrova a lottare con dei comandi tutt'altro che semplici, dovuti al buon numero di cose da controllare contemporaneamente). Alla fin fine lo sport che risulta più semplice è il tiro a segno, ma l'impiego del mouse lo rende superiore a precedenti edizioni. Riassumendo, si può dire che ha buone probabilità di piacere, sia per il buon livello grafico, sia per l'interesse che possono suscitare da controlli finalmente un po' diversi dai soliti. Basta solo cercare di non pensare ai pochi difettucci che presenta, e al fatto che forse è un prodotto ideologicamente un po' sorpassato.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RocLite

Aiming for the best is always an ideology of Mankind.

Bearing this belief in mind, Roctec Electronics has combined state-of-the-art engineering and exquisite workmanship to produce the ultra slim and light external floppy disk drive available for your Amiga computers and Commodore CDTV.

Floppy Drive esterno 3"1/2 880Kb SLIMM per CDTV (il più sottile e leggero al mondo)

This is RocLite.
RF382C

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

ROCTEC

http://www.oldgamesitalia.net/
13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

La puntualità non è il mio forte... Ma questo credo che ormai lo saprete tutti; ed in effetti mi ero riproposto di seguire l'arguto consiglio di Aurelio Follieri (che mi ha cortesemente inviato la lista integrale di tutti i trucchi e soluzioni pubblicati nell'arco di questi anni trascorsi insieme), pubblicando l'indice alfabetico sul numero 40. Fatemi controllare un attimo... Beh, siamo solo al 41, dopotutto rientro ancora in un ritardo accettabile, potrei quasi dire accademico. Sperando quindi di fare cosa a voi gradita nella pagina seguente troverete l'elenco completo di tutti i giochi dei quali ci siamo occupati nell'ambito di questa rubrica...

Per quanto riguarda invece i cheat del mese non si può certo dire che siano poi molti, ma nel complesso parecchio interessanti; come si dice: "pochi, ma buoni...".

Prima di chiudere l'abitudinale introduzione un paio di ringraziamenti e una puntualizzazione; i primi vanno a Pasquale Frecentese, Antonio Merola, Davide Ferrari, Bonfanti Raffaele, Roberto Tancredi (che ringrazio anche per la storiella a fumetti), Francesco Poli, Paolo Maffiolini per le loro soluzioni di Fascination; Daniele Amaricci e Fabrizio Cacncelliere per quella di Gobliiins; Alessandro Bonanni per quella di Heimdall (non appena saprò il cheat mode...). La seconda riguarda invece la soluzione del mese che non sarà ancora Monkey Island II, ma Police Quest III. Visto i ritardi ormai cronici che stanno accompagnando l'uscita della versione in Italiano c'è sembrato giusto attendere ancora un po'...

MAXI TRICKS

HUDSON HAWK

Come già detto in sede di recensione si tratta di uno dei migliori tie-in mai realizzati, divertente da vedere ed estremamente giocabile, oltre che notevolmente difficile... Volendo quindi ovviare a quest'indiscutibile caratteristica (che, almeno secondo il mio parere, è comunque più un pregio che un difetto) ecco il tanto sospirato cheat mode. Digitate nella schermata dei titoli SCIENCEFICTION, il gioco dovrebbe cominciare, ma con le vite infinite, premendo poi il tasto DEL salterete anche di livello.

GODFATHER

Un prodotto che ci ha lasciato sicuramente perplessi, una straripante quantità d'ottima grafica mortificata da uno schema di gioco a dir poco insulso. Se comunque volete rivivere le gesta della Famiglia Corleone senza un particolare impegno provate a mettere il gioco in pausa con il tasto HELP e quindi digitare PIZZA HUT, lo schermo dovrebbe lampeggiare garantendovi un'invulnerabilità perpetua. A questo punto con una semplice pressione della lettera G si passa di livello.

RUBICON

Un gioco stroncato dalla quasi maggioranza delle riviste inglesi che invece, almeno secondo noi, meritava di essere giocato. Paolo Mei ci ha nel frattempo inviato il cheat relativo. Mettere il gioco in pausa, premendo la sbarra spaziatrice, e digitare THEREAPER. A questo punto avrete vite infinite, con i tasti funzione si sceglie l'arma e con F10 la si ricarica. Mettendo poi il gioco ancora in pausa e premendo L si saltano i livelli.

ROBOCOD

Dopo la prima scoperta del mese scorso (non so se avete notato, ma le iniziali (ovviamente inglesi) degli oggetti da recuperare componevano la parola CHEAT!), eccone un'altra più completa gentilmente fornita da Luigi Bruzzone e Peter Giovannini. Digitando THE LITTLE MERMAID nella schermata dei titoli lo schermo dovrebbe flashare, a questo punto premendo Return otterrete l'invulnerabilità, con la lettera P l'aereoplano, con F le ali, con X l'uscita di ogni livello. Aggiungo inoltre che con M accederete al menu di scelta livello, nel quale dovrete inserire un valore esadecimale qualsiasi (dallo 00 al 09, più 0A fino allo 0F), con 50 vi godrete la scenetta finale.

SPACE ACE II

Come tutte le realizzazioni "laser" della Readysoft anche questa contiene un Movie Mode nascosto che vi permetterà di gustarvi l'intera vicenda senza muovere un dito (se non per cambiare i dischetti). Digitate HURRYDEXTER0 (l'ultimo è uno zero) e quindi premete Return, provate magari un paio di volte, ma alla fine il risultato dovrebbe essere assicurato.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

Titolo	DOS	AMIGA
ABANDONES PLACES		
ROBIN HOOD		
THE ROCKETEER		
THE CHESSMASTER		
STAR TREK		
GOBLIIINS		
GAZZA 2	39.900	
GOLDEN EAGLE	59.000	
TENNIS CUP 2	59.000	
5 INTELLIGENT GAMES	59.000	49.000
SHADOW LANDS		
SPACE GUN		
HARLEQUIN		49.000
CELTIC LEGEND		
POPULOUS II		59.000
J.MADDEN FOOTBALL		
ULTIMA VI		
FUTURE BASKETBALL		19.900
SLIDERS		49.000
TV SPORT BOXING	69.000	X
MONKEY ISLAND II	X	X
ANOTHER WORLD	X	69.000
SMASH TV	X	29.000
ELVIRA	59.000	49.000
THE SIMPSONS	49.000	29.000
TURTLES 2 COIN-UP	49.000	49.000
CRUISE OF A CORP	59.000	59.000
PIT FIGHTER	29.000	29.000
BIG RUN		49.000
IL PADRINO	59.000	59.000

Titolo	DOS	AMIGA
ROLLING RONNIE	29.000	29.000
THE BLUES BROTHER	49.000	29.000
EPIC - DUNE		X
FUTURE BASKETBALL	X	19.000
MYTH SISTEM 3		X
ROBOCOP 3	X	29.000
VIDEO KID		49.000
WOLFCHILD		49.000
I PRONIPOTI		39.000
G-LOC		29.000
MEGA TWINGS		29.000
LOTUS 2 TURBO		49.000
MEGA-LO-MANIA		69.000
LEANDER		49.000
HEIMDALS	69.000	69.000
KING QUEST V	99.000	
LAST BATTLE		49.000
THUNDERHAWK		59.000
FALCON 3	99.000	
WARM UP		49.000
BABY JO	59.000	49.000
METAL MUTANT	49.000	
STUNT CAR RACER	19.000	19.000
POLICE QUEST III	99.000	
FIRST SAMURAY		49.000
GRAND PRIX F1		79.000
BATTLE ISLE		59.000
CLIK-CLAK		49.000
DEUTEROS II		49.000
FINAL BLOW		49.000

Titolo	DOS	AMIGA
FUTUR BASKETBALL		19.000
GAUNTLED III		29.000
HEART OF CHINA		89.000
JETSONS		39.000
KNIGHTS o/t SKY		79.000
L.S. LARRY V		89.000
LEMMINGS		29.000
MERCENARY III		19.000
MICROPROSE GOLF		79.000
MIDBENDER		19.000
MIDWINTER II		69.000
REVOLUTION 101		19.000
SPACE 1889		69.000
THE NINJA COLLECTION		39.000
THUNDERHAWK		59.000
TUNDERSTRIKE		49.000
WING COMMANDER		X
WORLD CUP RUGBY		59.000
WRESTLING WWF	49.000	29.000
X-OUT		19.000
BIRDS OF PREY	X	
CADAVER	79.000	
CISCO HEAT	29.000	
CIVILISATION	99.000	
EYE OF BEHOLDER	X	
GODS	49.000	
ULTIMATE FOOTBALL	X	
NO GREAT GLORY	69.000	
MIKE DITKA	59.000	
STAR TREK 25° ANNIVER.	X	

PC 386sx25Mhz

Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb - Disco fisso 40Mb
Monitor VGA Colore - Tastiera IT avanzata
Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse
Joystick - 4 giochi - Manuali - Garanzia 1 anno
Lit. 2.380.000 + iva 19%

FLOPPY DISKS

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

Console NEO GEO: Lit. 649.000

Db_special 1
4 GIOCHI AMIGA-DOS
(a sorpresa-titoli del 91)
LIT. 19.000

Stampanti Citizen a COLORI
Garanzia 2 anni
Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%
Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

CASIO DATA CALL
da Lit. 24.000

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

OFFERTA GIOCHI

MEGADRIVE:
LIT. 52.000
BURNING FORCE - FANTASIA
S. TUNDER BLADE – ISHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)
LIT. 72.000
ALIEN STORM- BEAST WARRIOR
RUNARK - YS'III - OUTRUN
WORLD CUP SOCCER
SUPER FAMICOM:
LIT. 115.000
SUPER FIRE PRO WRESLING
PRO SOCCER - TUNDER SPIRITS
SUPER CHINESE WORLD
NEO GEO:
da LIT. 295.000
CROSSED SWORD - NAM 1975
BASEBALL 2020

BUONO SCONTO TGM
Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
(prefisso) TELEFONO: _____/_____ ETA': ___
Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a : _____
riviste di giochi abitualmente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LISTATIPS

Come già preannunciato ecco a voi la lista di tutti i trucchi e soluzioni pubblicati su TGM nell'arco di questi anni, in modo da renderne più agevole una possibile consultazione. Ringrazio ancora Aurelio Follieri per la sua collaborazione.

4th & Inches	TGM 7
AAARGH!	TGM 5
APB	TGM 23
Afterburner	TGM 6
Alien Breed	TGM 40
Amiga Soccer	TGM 7
Amnios	TGM 38
Another World	TGM 40
Arkanoid II	TGM 14
Arkanoid II	TGM 37
Armalyte	TGM 39
Armour Geddon	TGM 40
Atomic Robokid	TGM 31
Atomino	TGM 36
Atomino	TGM 38
Awesome	TGM 33
Baal	TGM 9
Baal	TGM 16
Baby Jo	TGM 39
BackToFuture II	TGM 29
BackToFuture II	TGM 32
BackToFuture III	TGM 35
Batman	TGM 11
Batman The Movie	TGM 16
Battle Isle	TGM 40
Battle Squadron	TGM 23
Beach Volley	TGM 23
Black Cauldron	TGM 13
Blues Brothers	TGM 41
Bombuzal	TGM 4
Bombuzal	TGM 7
Bone Cruncher	TGM 5
Brat	TGM 33
Bubble Bobble	TGM 5
Budokan	TGM 37
Cabal	TGM 30
Cadaver	TGM 28
Capitain Blood	TGM 5
Car Vup	TGM 33
Carrier Command	TGM 9
Carrier Command	TGM 11
Castle Master	TGM 23
Champion Driver	TGM 39
Chaos Strikes Back	TGM 31
Chase H.Q.	TGM 23
Chip's Challenge	TGM 34
Chuck Rock	TGM 33
Clik Clak	TGM 41
Cybernoid	TGM 5
Cybernoid	TGM 41
Cybernoid II	TGM 41
D.T.Olympic Chall.	TGM 7
D.T.Olympic Chall.	TGM 5
Damocles	TGM 29
Days Of Thunder	TGM 37
DefenderOfTheCrown	TGM 5
Deja'Vu	TGM 11
Dungeon Master	TGM 12
Dynasty Wars	TGM 30
Dogs Of War	TGM 17
Double Dragon	TGM 7
Dragon Breed	TGM 31
Dragon's Lair	TGM 11
Dragon's Lair	TGM 7
Dragon's Lair II	TGM 22
Dragon's Lair II	TGM 29
Dragon's Lair II	TGM 24
Dragon's Lair II	TGM 31
Dragonscape	TGM 21
E-Motion	TGM 29
Elf	TGM 36
Elf	TGM 37
Eliminator	TGM 5
Eliminator	TGM 4
Elite	TGM 7
Elite	TGM 4
Elvira	TGM 30
Eswat	TGM 34
Exolon	TGM 14
F-29 Retaliator	TGM 30
F/A 18 Interceptor	TGM 5
F16 Falcon	TGM 23
Fascination	TGM 40
Fighter Bomber	TGM 23
Final Fight	TGM 41
Flood	TGM 24
Flying Shark	TGM 23
Forgotten Worlds	TGM 13
Forgotten Worlds	TGM 32
Full Contact	TGM 40
Fusion	TGM 13
Future Wars	TGM 39
Future Wars	TGM 40
Future Wars	TGM 41
Future Wars	TGM 30
Future Wars	TGM 31
Future Wars	TGM 34
Future Wars	TGM 36
Future Wars	TGM 37
Future Wars	TGM 38
Future Wars	TGM 35
Galaxy Force II	TGM 31
Gauntlet II	TGM 5
Gem'X	TGM 34
Ghostbusters II	TGM 36
Ghouls'n'Ghosts	TGM 29
Gobliiins	TGM 40
Gods	TGM 34
Gravity Force	TGM 14
Grenlins II	TGM 32
Heroes Of The Lance	TGM 7
Horror Zombie	TGM 32
Horror Zombies	TGM 34
Hybris	TGM 9
Hybris	TGM 14
Hydra	TGM 39
Ikari Warriors	TGM 5
Impact	TGM 5
Impossamole	TGM 31
Indiana Jones Adv.	TGM 20
Indiana Jones III	TGM 33
Italy 1990	TGM 23
Ivanhoe	TGM 30
James Pond	TGM 31
Joe Blade	TGM 5
Jumpin'Jack Son	TGM 23
Karate Kid II	TGM 5
Kid Gloves	TGM 31
Killing Cloud	TGM 36
Killing Game Show	TGM 30
Killing Game Show	TGM 31
King's Quest V	TGM 34
Klax	TGM 23
Klax	TGM 30
Lary V	TGM 39
Last Battle	TGM 37
Leander	TGM 39
Leatherneck	TGM 5
Led Storm	TGM 7
Leisure Suit Larry	TGM 9
Lemmings	TGM 31
Leonardo	TGM 16
Light Corridor	TGM 30
Line of Fire	TGM 38
Logical	TGM 35
Loopz	TGM 32
Lotus	TGM 32
Lotus II	TGM 37
Lupo Alberto	TGM 39
Megalomania	TGM 37
Menace	TGM 6
Midnight Resistance	TGM 30
Millenium 2.2	TGM 12
Millenium 2.2	TGM 35
Monkey Island	TGM 41
Monkey Island	TGM 35
Monkey Island	TGM 36
Monkey Island	TGM 38
Monkey Island	TGM 37
Monkey Island	TGM 32
Narco Police	TGM 38
Navy Seals	TGM 38
Nebulus II	TGM 39
Never Mind	TGM 37
New Zealand Story	TGM 37
Night Shift	TGM 33
Ninja Warriors	TGM 29
Ninja Warriors	TGM 23
Nitro	TGM 32
Oh No! More Lemmings	TGM 40
Oooops-up	TGM 29
Operation Stealth	TGM 26
Operation Stealth	TGM 38
Operation Stealth	TGM 40
Operation Thunder.	TGM 21
Operation Thunder.	TGM 34
Operation Wolf	TGM 4
Out Run	TGM 5
P-47 Thunderbolt	TGM 30
Pang	TGM 36
Pegasus	TGM 39
Pipemania	TGM 32
Populous	TGM 12
Predator II	TGM 34
Prince of Persia	TGM 32
Prince of Persia	TGM 36
Prince of Persia	TGM 34
R-Type	TGM 6
R-Type	TGM 38
R-Type	TGM 11
R-Type II	TGM 38
Rainbow Island	TGM 23
Rally Cross Chall.	TGM 17
Return Of The Jedy	TGM 14
Rick Dangerous	TGM 30
Rise Of The Dragon	TGM 36
Robocod	TGM 41
Robocop	TGM 9
Robocop	TGM 14
Robocop	TGM 33
Robocop II	TGM 32
Robocop II	TGM 35
Rock'n'Roll	TGM 36
Rocket Ranger	TGM 7
Rocket Ranger	TGM 11
Rodland	TGM 40
S.W.I.V.	TGM 36
SCI	TGM 35
Saint Dragon	TGM 34
Savage	TGM 17
Savage	TGM 13
Search for the King	TGM 35
Shadow Dancer	TGM 35
Shadow of the Beast	TGM 21
Shadow of the Beast	TGM 16
Shadow o.t Beast II	TGM 25
Shinobi	TGM 35
Sidewinder	TGM 5
Silkworm	TGM 5
Silkworm	TGM 33
Sim City	TGM 21
Sinbad	TGM 24
Sly Spy Secret Agent	TGM 33
Sorcery	TGM 7
Space Ace	TGM 23
Space Ace	TGM 19
Space Quest II	TGM 23
Space Quest II	TGM 19
Space Quest III	TGM 17
Space Quest IV	TGM 37
Speedball	TGM 7
Spellbound	TGM 36
Spherical	TGM 14
Spiderman	TGM 33
Spindizzzy World	TGM 40
Starglider II	TGM 4
Starglider II	TGM 6
Stargoose	TGM 23
Stormlord	TGM 41
Stormlord	TGM 21
Street Fighter	TGM 5
Strider	TGM 21
Strider	TGM 14
Strider II	TGM 39
Stryx	TGM 37
Stunt Car Racer	TGM 18
Super Cars	TGM 24
Super Cars	TGM 29
Super Cars II	TGM 34
Super Hang-On	TGM 30
Switch Blade II	TGM 38
Sword of Aragon	TGM 18
Sword of Sodan	TGM 9
Terminator II	TGM 40
Test Drive	TGM 5
The Duel (T.DriveII)	TGM 23
The Lost Patrol	TGM 23
The Munsters	TGM 7
The Running Man	TGM 13
The Simpsons	TGM 40
Thunderbirds	TGM 13
Thunderbirds	TGM 16
Thunderblade	TGM 23
Thundercats	TGM 5
Thundercats	TGM 7
Thunderjaws	TGM 39
Time Machine	TGM 31
Titan	TGM 16
Toki	TGM 34
Toki	TGM 35
Total Recall	TGM 40
Total Recall	TGM 35
Toyota Celica	TGM 33
Turbo Out Run	TGM 39
Turrican	TGM 29
Turrican II	TGM 32
Turrican II	TGM 33
Tusker	TGM 27
Ultima VI	TGM 37
Unreal	TGM 33
Venus The FlyTrap	TGM 29
Veteran	TGM 6
Vigilante	TGM 13
Virus	TGM 11
Viz	TGM 36
Voyager	TGM 14
Wanted	TGM 7
Warm Up	TGM 39
Whirlwind Snooker	TGM 40
Wicked	TGM 13
Willow	TGM 13
Wizball	TGM 5
Wizball	TGM 31
Wonderland	TGM 33
X-Out	TGM 23
X-Out	TGM 21
Z-Out	TGM 30
Zak McKracken	TGM 6
Zombi	TGM 4
Zoom!	TGM 9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA
VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO
IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

NEGOZIO APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9.00 ALLE 19.30
ORARIO CONTINUATO
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
RIPARAZIONI DI QUALSIASI TIPO DI CONSOLES
PERCHE' COMPRARE UN GIOCO A SCATOLA CHIUSA?????
INVITO ALLA PROVA PRESSO I NOSTRI LOCALI
TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

GAMEBOY LIT.155.000

ADATTATORE 220V	LIT.19.000
CARRY ALL	LIT.22.000
CASE BOY	LIT.29.000
KIT 4 GIOCATORI	LIT.55.000
GAME BAG	LIT.12.000
KIT DI PULIZIA	LIT.19.000
LIGHT BOY	LIT.39.000
SOUND BOOSTER	LIT.39.000
WIDE BOY	LIT.29.000

SUPERFAMICOM

RGB-SCART LIT.450.000 — PAL LIT.460.000

ADATTATORE 220 VOLT	LIT .14.500
ADATTATORE SF/SNES	LIT .28.000
ASCII JOYPAD	LIT .58.000
CAVO RGB	LIT. 38.000
CAVO AUDIO-STEREO	LIT. 45.000
HORI COMMANDER	LIT. 58.000
JB KING JOYSTICK	LIT.149.000
CAVO AV	LIT. 22.000
SUPERJOYPAD	LIT. 42.000

MEGADIRIVE

RGB-SCART LIT.256.000 — PAL LIT.266.000

ADATTATORE MEGADRIVE/GENESIS	LIT.16.500
PRO-1 JOYSTICK	LIT.33.000
PRO-2 JOYPAD	LIT.30.000
POWER PAD	LIT.29.000
TURBO PAD	LIT.36.000
XE-8 SUPERJOYSTICK	LIT.57.700
REMOTE CONTROL JOYPAD	LIT.37.000

NEO GEO LIT. 699.000

MAX 330 JOYSTICK	LIT.137.000
MEMORY CARD	LIT. 69.000
MODULATORE PAL	LIT. 29.000
RGB CABLE	LIT. 29.000

GAME GEAR LIT. 248.000

MASTER GEAR CONVERTER	LIT.49.000
BATTERY PACK	LIT.72.300
BIG WINDOW	LIT.51.300
GEAR TO GEAR CABLE	LIT.25.700
GAME BAG	LIT.12.000
MAGNIFIER	LIT.29.500
WIDE MASTER	LIT.27.000

DISPONIBILE TV TUNER PER GAME GEAR IN VERSIONE PAL LIT.235.000

TITOLI PER MEDADRIVE	DA LIT. 25.000
TITOLI PER SUPERFAMICOM	DA LIT. 76.000
TITOLI PER GAME GEAR	DA LIT. 36.000
TITOLI PER GAMEBOY	DA LIT. 44.000
TITOLI PER NEO GEO	DA LIT.169.000

MEGA CD CON 2 GIOCHI LIT.799.000

TITOLI DISPONIBILI:

EARNEST EVANS	LIT. 99.000
HEAVY NOVA	LIT. 99.000
SOL PEACE	LIT. 99.000
TENKA FUBU	LIT. 95.000
NOSTALSIA	LIT. 119.000
WOOD ROCK	LIT . 75.000
FRAY AREA	LIT. 99.000

NOVITA' PER MEGADRIVE:
TERMINATOR-JESSE VENTURA WRESTLING CHUCK ROCK-BATTLE WINGS-OLYMPIC GOLD CORPORATION-FERRARI GRAND PRIX-TRAYSIA BULLS VS LAKERS-SUPER OFF ROAD-KRUSTY FUNHOUSE-JORDAN VS BIRD-SOLD EASE-RAMPART-MLBA SPORTS TALK-WORLD CLASS LEADER BOARD-FIGHTING MASTER.....

NOVITA' PER SUPERFAMICOM:
NCAA BASKETBALL-ARIANA-SMART BALL-EQUINOX-HOOK-SUPER GOAL!-ROBOCOP III-F1 ROC!-VANILLA ICE-SPACE FOOTBALL-DREAM TV-BLUE BROTHERS!.....

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	in B B S 051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO AMSTRAD — GVP point
SOFTEL — SOFT center LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C.s.f.U. Computers
Service for Users

...E FOR USERS s.a.s.
VIA MACHIAVELLI, 58
00185 ROMA (RM)
TEL. & FAX (06) 44.51.812

DISTRIBUZIONE SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE
PERSONAL COMPUTERS - COMMODORE AMIGA - ACCESSORI

PREMIERE Plus
IBM Compatibili

Configurazione standard:

Cabinet Desktop da tavolo, alimentatore autoswitching 200W;
Ram 1 Mb; Controller AT-BUS per 2 Floppy e 2 Hard Disk;
1 Floppy Drive 3,5 da 1,44 Mb; 1 Hard Disk 45 Mega;
Scheda Video VGA 256 Kb; 2 Seriali; 1 Parallela; 1 Joystick;
Tastiera Italiana 102 tasti

PC 286/16 Enter Level Scheda Madre CPU 80286	L. 1.100.000
PC 286/21 Office Automation Scheda Madre CPU Harris 80286	L. 1.250.000
PC 386/SX Enter Level Scheda Madre CPU 80386SX 25 Mhz	L. 1.280.000
PC 386/SX Office Automation Scheda Madre CPU ADM 80386SX 25 Mhz	L. 1.380.000
PC 386/40 Enter Level Scheda Madre CPU ADM 80386/40 Cache Memory	L. 1.650.000
PC 386/40 Office Automation Scheda Madre CPU ADM 80386/40 Cache Memory	L. 1.850.000
PC 486/40 Enter Level Scheda Madre CPU Intel 80486/40 no Cache	L. 2.200.000

STAMPANTI

Commodore MPS1270 inkjet - 80 colonne	L. 350.000
Star LC-20 9 aghi - 80 colonne - 180 cps	L. 360.000
Star LC-200 colore 9 aghi - 80 colonne - 225 cps	L. 490.000
Citizen Swift 9 9 aghi - 80 colonne - 192 cps	L. 480.000
Panasonic KX-P 1180 9 aghi - 80 colonne - 192 cps	L. 570.000
Star LC24-200 24 aghi - 80 colonne - 222 cps	L. 600.000
Star LC24-200 colore 24 aghi - 80 colonne - 222 cps	L. 680.000
Citizen 124D 24 aghi - 80 colonne - 144 cps	L. 500.000
Epson LQ400 24 aghi - 80 colonne - 180 cps	L. 570.000
HP Deskjet 500 inkjet - 80 colonne - 300 cps	L. 950.000
HP Laserjet IIIP Laser - PCL5 - 4ppm	L. 1.700.000

ACCESSORI PREMIERE PLUS

Drive Interno Fujitsu 5.25" 1.2Mb	L.	120.000
Hard disk Conner 40Mb 22ms	diff. L.	90.000
Hard disk Fujitsu 105Mb 18ms	diff. L.	300.000
Scheda Video dual CGA/Hercules con collegamento TV	diff. L.	40.000
Scheda VGA Tseng Labs ET3000 512Kb Dram 1024x768	diff. L.	80.000
Scheda VGA Trident 8900 1Mb Dram 1024x768 256 colori	diff. L.	120.000
Scheda VGA Tseng Labs ET4000 1Mb 1024x768 32000 colori	diff. L.	180.000
Mouse Microsoft Compatibile	da L.	40.000
Sound Blaster PRO	L.	480.000

PREZZI IVA COMPRESA
Spese di trasporto escluse

MONITOR

VGA mono 14" TRL 1024x768	L. 200.000
VGA colore 14" Hantarex	L. 380.000
S-VGA colore 14" Hantarex	L. 430.000
S-VGA colore 14" NEC 2A	L. 600.000

MODEM

Interno 300/1200/2400	L. 145.000
Esterno 300/1200/2400	L. 200.000
Esterno 300/1200/2400 MNP5	L. 240.000
Interno 75/300/1200/2400 videotel	L. 215.000
Interno 75/300/1200/2400 videotel MNP5	L. 280.000
Esterno 75/300/1200/2400 videotel MNP5	L. 320.000
Interno 75/300/1200/2400 videotel + FAX	L. 330.000
Esterno 75/300/1200/2400 videotel + FAX	L. 395.000

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Commodore Amiga 500 V1.3	L. 640.000
Commodore Amiga 500 plus V2.0 1Mb	L. 700.000
Commodore Amiga 2000	Telefonare
Espansione Amiga 500 a 1Mb	L. 69.000
Espansione Amiga 500 plus a 2Mb	L. 200.000
Switcher automatico Mouse - Joystick	L. 29.000
Drive esterno per Amiga 500 passante	L. 120.000
Drive interno per Amiga 2000	L. 115.000
Monitor Commodore stereo 14" colore	L. 430.000
Scheda AT-ONCE 80286 8MHz VGA	L. 400.000
Trackman mouse per Amiga	L. 170.000
Action replay A500	L. 159.000
Action replay A2000	L. 169.000
Flicker fixer A500	L. 430.000
Ad-speed scheda acceleratrice per A500	L. 400.000
Genlock Rockgen (amatoriale)	L. 300.000
Genlock Rockgen plus (semiprofessionale)	L. 550.000
Prolunga per modulatore o drive esterno	L. 20.000
Kit conversione Amiga 1.3 e 2.0	L. 140.000
Kit conversione Amiga 2.0 e 1.3	L. 95.000

ACCESSORI COMPLEMENTARI COMMODORE AMIGA

Hard disk GVP II 52Mb esp. ram a 8Mb per A2000	L. 1.250.000
Hard disk GVP II 105Mb esp. ram a 8Mb per A2000	L. 1.250.000
Hard disk GVP II 52Mb esp. ram a 8Mb per A500	L. 1.100.000
Hard disk GVP II 105Mb esp. ram a 8Mb per A500	L. 1.400.000
Hard disk Nexus 40Mb esp. a 8Mb per A2000	L. 700.000
Hard disk Nexus 170Mb esp. a 8Mb per A2000	L. 1.450.000
Controller per HD 2.5" AT-bus per A500 & A2000 ICD	L. 300.000
Controller per HD AT-bus per A500 & A2000 ICD	L. 380.000
ICD AdRam 2000 espansione fino a 8Mb per A2000	L. 190.000
ICD AdRam 540 espansione fino a 6Mb per A500	L. 200.000
Interfaccia 4 joystick	L. 20.000
Copritastiera Amiga	L. 20.000
Mouse meccanico per Amiga	L. 45.000
Mouse ottico per Amiga	L. 70.000
Tappetino per Mouse	L. 10.000
Interfaccia MIDI per Amiga	L. 35.000

IL PIU' AMPIO CATALOGO DI SOFTWARE E PRODOTTI PER I COMPUTERS
I SOFTWARE PIU' RICHIESTI A PREZZI IRRIPETIBILI
Ashton Tate - Borland - Corel - Lotus
Logitech - Central Point - Microsoft

AMIGA Software
Tutte le Ultime novità

SISTHEMA Plus 2.0 L.150.000
Totocalcio - Totip - Enalotto

ATARI Linx
SEGA Megadrive
» CLUB «
Noleggio giochi ai soci

(solo Roma)

TROUBLE Service
Trouble Service un punto al tuo servizio

Centro di assistenza tecnica
in laboratorio e a domicilio
Commodore - IBM e compatibili - Olivetti
VIA MACHIAVELLI, 60 - TEL. (06) 44.67.246 - 00185 ROMA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERI UOMINI SI NASCE... VERI POLIZIOTTI SI DIVENTA

Questo mese ritorniamo a proporvi una delle tante soluzioni delle ottime avventure grafiche della Sierra con l'intrigante POLICE QUEST III. La risoluzione mandataci da Ginoblaster (noto al grosso pubblico come Fabrizio Venturini) e dalla sua folta schiera di amici pesaresi (saluti anche a voi) ci era già pervenuta in redazione alla fine di dicembre, ma abbiamo preferito aspettare l'uscita della versione per Amiga prima di pubblicarla; per chi si chiedesse come cavolo hanno fatto a risolvere tutti questi inghippi burocratico-polizieschi, il fagocitoso gruppo ci ha rivelato la sua tecnica più segreta, che consiste nell'usare l'evidenziatore sul panino alla Nutella e, dopo pochi secondi (così ci assicurano) il frigo stamperà la soluzione completa in tre lingue europee a scelta con tanto di Spell Check. Pur voglioso di provare questo formidabile trucco, mi chiedo come faccia il frigorifero a sapere che soluzione stampare (si sa, la Sierra ne ha fatti di giochi), e non vorrei sciupare un'intera confezione di Nutella per trovarmi sotto le mani l'ennesimo stampato di Larry V! Chiedo perciò delucidazioni nella speranza di ricevere altre vostre risoluzioni nei prossimi mesi... Grazie di tutto e buona lettura.

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

POWER COMPUTING
AMIGA - ATARI - PC COMPATIBILI

RIVENDITORE AUTORIZZATO GVP

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE
ICD - POWER COMPUTING
ADVANCED STORAGE SYSTEM
QUANTUM - COMMODORE

Si servono RIVENDITORI - Vendita per Corrispondenza

POWER COMPUTING
Via delle Baleari, 90 - 00121 Ostia Lido - ROMA
tel. 06/5646310 (r.a.) - fax. 06/5646301

GVP POINT
GVP POINT
GVP POINT
GVP POINT
GVP POINT
GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765299 - FAX (051) 765252

PRIMO GIORNO

All'inizio dell'avventura entrate nel vostro ufficio (che è la porta a sinistra), dirigetevi verso la scrivania appoggiata sul muro di destra ed esaminate il cestino che vi è sopra. Leggete la nota che avete trovato, recatevi nella Briefing Room e discorrete con l'agente Morales. Per effettuare il briefing dovete andate di fronte alla stanza e utilizzare il clipboard a sinistra del podium. Ritornate al vostro ufficio e interrogate Morales. Dopo che si è seduta, continuate a parlarle con lei fino a quando se ne andrà. Usate la forma Substained. Recatevi nella Locker Room al primo piano, dirigetevi verso il vostro locker (quello in mezzo alla fila mediana), apritelo con la combinazione data dal manuale e quindi raccogliete il nightstick, la flashlight e il notebook. Appena usciti dal Locker Room, entrate nel Supply Closet, dove prendere le batterie e i flares. Prima di andare al terzo piano dovete avere il Computer ID Request Form che si trova nel cestino del vostro ufficio. Presentate il modulo al capo tecnico così da ottenere la carta d'accesso al computer sulla vostra scrivania, che logicamente dovete prendere. Tornate nella vostra stanza e provate ad usare il computer, fatto ciò non vi resta che gironzolare in giro fino a quando non sarete chiamati; ritornate nell'ufficio e usate il telefono. Scendete nel garage, prendete l'auto e andate in strada (per guidare dovrete usare la piccola macchina che appare sullo schermo; le sirene è meglio non usarle se non in caso di emergenza). Guidate lungo il fiume finché non troverete il segnale delle Aspen Falls, fermate la macchina e scendete. Discorrete con la donna che porta il bambino, andate uno schermo a destra fino a incontrare un uomo su cui dovrete cliccare con l'icona a forma di mano. Quest'ultimo lancerà il vostro distintivo nel fiume e poi ci si tufferà dentro. Mentre nuota dovrete frugare fra i suoi vestiti per trovare un mazzo di chiavi da lanciare a loro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

volta nel fiume. Prima che egli vi attacchi, selezionate il nightstick e cliccate sull'uomo; dopo che lo avete atterrato, dovrete prenderlo a schiaffi e portarlo alla macchina, farlo sedere al posto del passeggero e condurlo in prigione che si trova nella vostra stazione di polizia. Arrivati qui, mettete la pistola nel Locker Gun, entrate nella prigione e recatevi nella Booking Window. Raccogliete il coltello dell'uomo e deponetelo al Property Drawer. Date al Jailer la patente dell'uomo arrestato, cliccate con la mano sulla Saily Port Door e date il corretto Section Number. Dopo di questo dovrete andare a perlustrare la Freeway 41 fino a che non ci sarà un problema con Morales. Qui dovrete parlare con l'agente, in seguito con l'altro uomo e poi ancora con Morales. Appena comparirà il Decision Dialogue Box sullo schermo, selezionate il Signature Box. Ora parlate con l'uomo ancora una volta, in seguito risalite sulla macchina e continuate a perlustrare la strada. Potrete fermare chiunque violi la legge: con l'occhio cliccate sulla macchina sospetta ed avrete una sua descrizione e il relativo Licence Plate Number (che poi sarebbe il numero di targa). Cliccate con la mano sul computer, selezionate Plate ID ed inserite il numero di targa per ottenere una completa descrizione del veicolo e del suo conducente. Se vi imbatterete in una macchina del Lytton's Finest Working Undercover che viaggia sopra i limiti di velocità, non dovrete assolutamente fermarla! Per compilare una multa, innanzi tutto segnate l'ora che appare nell'angolo sinistro dello schermo, prendete la patente del tizio fermato e cliccatela sul vostro computer. Selezionate quindi la Form 900, inserite l'ora e il numero della violazione (che si trova sul manuale di gioco), cliccate sulla multa e sulla patente e ridate queste al sospetto. Se trovate un ubriaco inizialmente parlategli diverse volte. Fategli il Field Sobriety Test muovendo le dita da un estremo all'altro dello schermo. Perquisite quindi il personaggio ed arrestatelo selezionando le manette dall'inventario ed usandole sull'uomo; fatelo quindi salire sulla vostra macchina e conducetelo alla prigione. Arrivati qui toglietegli le manette e fategli il Breath Test con l'apposita macchina che troverete lì; cliccate con la mano sul Property Drawer e l'ubriaco svuoterà le sue tasche: a questo punto accusatelo con l'accusa "Appropriate" (sempre descritta sul manuale di gioco). Se troverete infine un auto che blocca il traffico, attiratene l'attenzione del conducente posizionandovi dietro la vettura a sirene e luci spiegate. Fatto tutto questo, andate quindi all'OAK Tree Mail, guardate Marie e prendete la Gold Chain dalle sue mani, e dirigetevi insieme a lei all'ospedale. Quando tornerete qui, parlate con il reporter che vi rilascerà la sua Business Card. Mettete le batterie nella flashlight ed accendetela. Cercate nella macchina di Marie, prendete la Bronze Star e andate finalmente a casa.

SECONDO GIORNO

Alzatevi e vestitevi, prendete la cassetta musicale dal ripiano più alto del vostro closet e poi andate alla stazione. Qui arrivati entrate nell'ufficio omicidi dove siete stati assegnati; annotatevi i due casi che il Capitano vi darà. Fatto questo selezionate il computer ed inseritevi la vostra Access Card. Attivate la Homicide Directory e poi il Serial Number e digitate il vostro numero che si trova dietro la stella di bronzo. Vi verrà dato un Case Number, selezionate il Review Case e digitate il numero appena ottenuto insieme a quelli che il capitano vi aveva precedentemente assegnato. Consultare questi casi e segnatevi l'ora e i luoghi di ciascuno di essi; fatto ciò, parlate all'agente che sta leggendo il giornale, egli vi darà un suggerimento su cosa fare dopo... Chiamate il giornalista con cui avete parlato la sera prima (il suo biglietto da visita si trova nel vostro inventario). Registrate la Bronze Star e la Gold Chain come testimonianza per il caso 199144 nell'Evidence Booking Room, accanto all'ingresso della prigione. Andate all'ospedale a visitare Marie facendovi dare il numero di stanza dalla capo sala e comprate una rosa dal fiorista. Date il fiore e la cassetta musicale a Marie, baciatela e lasciate l'ospedale.

TERZO GIORNO

Quando arriverete alla stazione guardate nel cestino dalla vostra scrivania e leggete la nota in esso contenuta. Uscite dalla stazione e andate nella locazione indicata dalla nota; arrivati al magazzino abbandonato, salite le scale sopra la pila di carta accanto allo Shopping Cart. Identificatevi selezionando il vostro portafoglio dall'inventario e cliccando sulla persona con questo; avrete così trovato il testimone di cui parla la nota. Fatto questo assicurate il carrello con le manette e la Bag Lady verrà con voi alla stazione di polizia. Qui giunti parlate con la donna: prendete la colazione dalla scrivania accanto alla vostra (sempre nell'ufficio omicidi) e datela alla donna. Usate il computer e selezionate prima Tools e poi Drawing Composite. Divertitevi a ricostruire l'identikit fino a quando la donna non vi dirà che ogni caratteristica somatica è corretta. Selezionate quindi Search ed aspettate fino a che la donna vi darà un'identificazione positiva. Spegnete il computer e riaccompagnate la donna al magazzino, e non scordatevi di riprendervi le manette.

QUARTO GIORNO

Andate alla stazione ed entrate nel vostro ufficio, guardate nel cestino e leggete il mandato di comparizione. Prendete l'ascensore per l'Elettronic System Control Office e prendete il Traking Device dal cassetto della scrivania del capo tecnico. Andate al piano terra e prendete la Calibration Chart che si trova nel cruscotto della macchina della polizia (black and white patrol). Prendete la macchina normale (unmarked car) e andate al tribunale. Qui giunti cliccate l'icona corretta per parlare con i procuratori e per rispondere alle domande. Date la Calibration Chart al procuratore dell'accusa quando ve la chiederà. Siate sicuri di essere entrati al momento giusto quando avrete dato il biglietto a Juan. Quando l'agente Morales andrà a ricevere una telefonata, prendete la chiave prima che la donna torni in macchina con voi. Andate alla Alley Murder Scene e mentre Morales farà le foto, aprite il baule della macchina, poi la cassetta in esso riposta e prendete il toothpick, lo scraper e le envelopes. Esaminate il corpo della vittima e perquisitelo, prendendogli la patente. Cliccate col notebook sulla patente, cliccate col toothpick sulle unghie del cadavere, apritegli il vestito e guardate il pentagramma: cliccate nuovamente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

col notebook sul pentagramma, andate a sinistra dietro alla macchina abbandonata ed esaminatela usando l'icona con l'occhio. Prendete il Paint Sample cliccando con lo scraper su di esso, andate verso il baule della vostra macchina e rimetteteci dentro il toothpick, lo scraper, e le envelopes non utilizzate. Tornate alla stazione di polizia, andate alla sezione omicidi, guardate nel cestino della vostra scrivania e leggete la nota. Accendete il computer, cliccate su Omicide e selezionate New File. Registrate le vostre prove nell'Evidence Booking Room sotto il numero del caso da voi appena creato. Dirigetevi all'ospedale, guardate la cartella clinica ai piedi del letto di Marie, guardate la bottiglia e notate la differenza fra la prescrizione del dottore e l'attuale contenuto della boccetta. Premete il bottone che si trova sopra la testa di Marie e parlate con l'infermiera e con il dottore. Tornatevene finalmente a casa per un po' di meritato riposo.

QUINTO GIORNO

Andate come al solito alla stazione di polizia, entrate nella sezione omicidi e leggete il memo sul Bulletin Board. Andate al piano terra, consegnate le buste all'ufficio addetto che le cataloga nel caso 199145. Accendete il computer e selezionate Evidence Analysis prendendo nota della descrizione dei possibili veicoli sospetti. Utilizzate il telefono e chiedete di radiodiffondere un B.C.L. (Be On Lookout) per i mezzi che avete appena scoperto. Utilizzando ancora il computer, selezionate Tools e poi City Map; digitate le locazioni dei tre luoghi in cui si sono svolti gli omicidi e del tentativo di omicidio di Marie. Unite le locazioni ed apparirà un pentagramma incompleto (probabilmente dovrete tentare questa operazione più di una volta). Collegate il quinto punto tra l'ottava e la nona strada di Palm: questa sarà la locazione del prossimo probabile omicidio. Andate nello Psycologist's office, prendete la scheda dalla scrivania e leggetela. Scendete al piano terra, entrate in macchina, rispondete all'Old Nugget Saloon e cliccate con l'occhio sulla parte posteriore sinistra del veicolo. Mettete il rivelatore (Tracking Device) sulla macchina; cliccate ora sulla vettura con lo scraper per ottenere un Paint Sample. Entrate nel Saloon: quando il secondo giocatore di biliardo entrerà, cliccateci su con l'occhio e poi selezionate la pistola dal vostro inventario. Quando il sospetto scapperà, seguitelo utilizzando il Tracker. Sulla scena dell'incidente aprite il bagagliaio, prendete i Flares e metteteli sulla Freeway. Guardate la macchina capovolta, prendete le chiavi di accensione, aprite il bagagliaio della vettura sospetta e prendete i pacchetti di cocaina in esso contenuti. Non appena arriverà l'ambulanza tornate pure alla stazione di polizia. Qui, mentre l'agente Morales sta registrando il caso, andate nell'ufficio omicidi, usate la copia delle chiavi di Morales per aprire il cassetto della sua scrivania, prendete nota della Locker Combination e chiudete tutto. Prendete l'ascensore per il garage e registrate le vostre prove nell'Evidence Booking Room sotto il caso 199144 oppure 199145. Andate nuovamente all'ospedale e baciate Marie. Tornatevene a casa.

SESTO GIORNO

Andate all'ufficio omicidi e parlate con Morales; dopo che questa sarà uscita dalla stanza, prendete l'ascensore per il primo piano e andate nella Men's Locker Room. Buttate un rotolo di carta igienica nella toilette e quando vedrete uscire l'acqua lasciate la stanza e parlate con il portinaio. Mentre quest'ultimo sarà occupato a sistemare il vostro diversivo, entrate nella Women's Locker Room. Trovate ed aprite l'armadietto di Morales; cliccate con il vostro notebook sull'armadietto e ritornate nell'ufficio omicidi. Parlate al capitano delle vostre scoperte ed aspettate la vostra partner. Andate nel Coroner's Office, prendete la Manilla Envelope ed apritela. Leggete le targhette ed aspettate l'infermiere che vi darà delle notizie. Prendete nota dell'ultimo indirizzo conosciuto di Rocklin, tornate nella vostra macchina e dopo aver ricevuto la chiamata andate all'ospedale. Date il medaglione preso dal Coroner's Office a Marie. Uscite dall'ospedale e rientrate nella vostra vettura; dopo aver ricevuto la chiamata andate al nuovo indirizzo comunicatovi. Arrivati alla casa incendiata prendete lo scraper e delle envelopes (sempre dalla scatola nel bagagliaio); appena il capo dei pompieri darà l'OK, entrate nella casa. Prendete la fotografia semicoperta per terra: guardatela e prendete nota di: -1- Indirizzo (parzialmente coperto), -2- Il Palm Tree (nome della strada), -3- Il soggetto in uniforme. Entrate nell'Altar Room, usate lo scraper ed una envelope per raccogliere campioni di sangue e di capelli. Tornate sulla macchina e guidate verso il viale: entrate nell'Army Recluting Office, aspettate che il reclutatore abbia finito e mostrategli il portafoglio. Fategli anche vedere la foto di Michael e Jessie Bains: appena il reclutatore avrà finito di stampare il file, prendetelo dalla stampante e leggetelo. Tornate in auto e dirigetevi alla stazione di polizia. Qui arrivati andate a parlare con lo psicologo: mostrategli il foglio militare di Michael Bains. Dopo aver ascoltato il profilo psicologico tornate alla macchina e recatevi al tribunale. Qui parlate allo stenografo, quindi prendete dall'inventario le News Clipping (datevi dall'infermiere) e mostrategliele. Parlate con il giudice, fategli vedere prima la foto di Michael e poi quella di Jessie e infine le News Clipping. Il giudice quindi vi darà un mandato di arresto. Andate alla Crack House e poi tornate alla stazione di polizia; qui dirigetevi verso l'Evidence Booking Room e registrate le foto, i campioni di capelli e di sangue, il Cult Book, le News Clipping ed il Cult Ring. Tornate al tribunale e parlate al giudice nella sua stanza: egli vi darà garanzie per la vostra richiesta d'aiuto. Uscite e tornate alla Crack House; arrivati scendete dalla macchina ed impugnate la vostra pistola. Camminate verso la parte sinistra della costruzione; cliccate con l'icona per parlare sull'ariete. Quando la porta verrà divelta, entrate dentro e all'interno sarete attaccati da un sospetto: puntategli addosso la vostra pistola e sparategli. Un secondo sospetto si arrenderà e voi camminando dietro di lui lo arresterete. Appena l'agente avrà portato via il prigioniero, alzate il cuscino del divano e raccogliete il telecomando della tv. Accendete la televisione e posizionatevi sul canale numero 8: si aprirà un passaggio segreto. Entrate nel camino con la pistola spianata: un terzo sospetto vi starà aspettando dietro ai barili posti li vicino. Appena lo avrete inquadrato sparategli... BLAST, SCREEECH, BOOOM, ETC. ETC. Avrete così eliminato il Lytton's Drug Cult Ring ed avete dimostrato di avere una pellaccia a prova di proiettile e due piedi piatti come tavole da surf...

LUKE

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

RED e BLACK COMPUTER

41012 CARPI (MO) - Via Montesabotino, 1/E
Tel. (059) 65.16.91 - Fax (059) 65.16.92

INGROSSO E AL MINUTO

TUTTE LE NOVITA!

COMMODORE - CONSOLLE - MS-DOS
HARDWARE e SOFTWARE

PREZZI SHOCK

VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA

CONSEGNA IN 24 ORE

CONTATTATECI
RIMARRETE SODDISFATTI

Rivenditore autorizzato
G V P

GVP POINT
GVP POINT
GVP POINT
GVP POINT
GVP POINT
GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765299 - FAX (051) 765252

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

8
ANNO 2
NUMERO 8
MAGGIO 1992
LIRE 5000

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

PHANTASY STAR: IL PRIMO GRANDE EPISODIO SU MASTER SYSTEM

ROCKETEER SU SUPER FAMICOM: IL RITORNO DI UN MITO?

UN CAMALEONTE AMERICANO CONQUISTA IL MEGA DRIVE!

FINALMENTE GLI RPG COMPRENSIBILI: Y'S III E ARCUS ODYSSEY

SHOOT'EM UPPIAMOCI SU TUTTE LE CONSOLE: TWIN BEE, STEEL EMPIRE, SUPER CONTRAS, TOILET KIDS, GOKURAKU CHUKA T...

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

21st CENTURY ENTERTAINMENT per Atari St, Amiga L. 59.900

DELI

E' arrivato! Finalmente
Hewson (alias 21st Cen
validi Rubicon e Pinba
gioco che vi far delira

Una storia del genere mi sembra di averla sentita qualche centinaio di volte, comunque seguendo l'ormai leggendaria tradizione di come si redige una recensione, ecco che mi ritrovo qui ancora una volta (per la felicità delle mie ammiratrici...) a raccontarvi cosa sta dietro (in parole povere la trama del pregioco) a Deliverance. Dunque, tanto e tanto tempo fa sul misterioso Llyn Carrig una regina cattiva che molti ricorderanno con il nome di Bahd aveva rapito tutte le Fatine del regno, poiché quest'ultime erano le custodi delle terre e quindi senza di loro, come dire, il pianeta sarebbe andato a rotoli... Stormlord, che oramai doveva avere qualche decennio di troppo, era stato un valoroso guerriero molti anni prima, e ai tempi del gran caos "intercosmostellanucleare" fu richiamato in servizio allo scopo di liberare 'ste benedette fatine e riportare il tutto alla normalità. L'impresa gli riuscì e il nostro eroe si congedò in silenzio per godersi la sua agognata pensione. Passarono molti anni, che furono vissuti da tutti gli abitanti in pace, anche se, conoscendo il nostro vecchio frivolone, vi lascio dedurre quali potevano essere i suoi passatempi preferiti... "No! Stormy, lascia perdere, quella ragazza non fa per te!". "Hic! Burp! Ma cosa dici, non la stavo mica importunan... hic! ...do. Le stavo solo chiedendo se voleva giocare al dottore con me... hic!". Va beh! Vedo che avete capito (secondo me, il titolo più azzeccato per questo sequel doveva essere Delirium Tremens, non Deliverance)... Comunque, dopo alcuni anni la regina Bahd si fece di nuovo viva e stavolta a darle manforte c'era il diavolo in persona che, tanto per rendere il tutto più bello, chiese un'aiutino all'Oscurità (intesa come essenza malefica), la quale non potendone più dell'alito pesante di Stormlord non disdegnò affatto questa alleanza. Così iniziò il macello: l'Oscurità avanzò sempre di più fino ad inglobare tutto il regno, il diavolo escogitò un secondo diversivo e la regina rapì di nuovo tutte le Scalop-pine(?), rinchiudendole nel palazzo di Satana. Siccome tutto questo non era sufficiente, ci pensò ancora l'Oscurità peggiorare una già poco allegra situazione: con il semplice passare dei giorni il territorio s'inaridiva sempre di più, portando così la natura ad una morte certa. Ecco che però una Scamorzina(?!?) riuscì a squagliarsela e, volando a tutta birra verso la foresta (indossando naturalmente una maschera anti-gas allo scopo di evitare un'intossicazione da alcool) si apprestò a raggiungere il leggendario Stormy che, guarda a caso, si era addormentato completamente ubriaco sul tavolo di casa sua. Dopo un intenso quarto d'ora di schiaffoni, la Cipollina(!?!) riuscì a svegliare il nostro eroe e dopo un'altro quarto d'ora di sberloni riuscì a convincerlo di farsi seguire fino al palazzone del satanasso in questione, con lo scopo di salvare le poverine per una seconda volta e mettere fine all'esistenza del malefico trio di turno. Siccome però il "disgrasià" è ormai un po' arteriosclerotico (Hic! Sapete com'è l'età... NdStormlord) nonché artritico e un pochino sbevazzone, ha dovuto dormire alcune ore per riprendersi da una situazione al quanto compromettente e, al momento del risveglio si è ritrovato all'interno della dimora del Diavolo, armato solamente della sua ascia e con un biglietto stampato sugli occhi che gli diceva di andare a salvare le altre Carciofine(?!?) in nome del popolo residente a Llyn Carrig, perché altrimenti non gli avrebbero più lasciato una sola goccia di vino da bere e, si sarebbe potuto scordare le fanciulle del villaggio... A questo punto entrate in gioco voi e, attraver-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERANCE

arrivato! L'ultimo titolo di debutto della ex-
ury ecc. ecc.) arrivato! Dopo i "decisamente"
l Dreams ecco che arrivato Deliverance un
re... (arrivato, arrivato, arrivato... Tilt!)

so quattro durissimi livelli dovrete riuscire a... fare che cosa? Boh! Non me lo ricordo più! Beh! Poco male, così posso passare a descrivervi quello che dovete fare per poter proseguire nella vicenda. Dunque, Deliverance è un arcade-adventure che si avvicina molto come struttura ad un beat'em up, un gioco sulla falsa riga di Rastan o di Stormlord (per l'appunto), con tante tante legnate da tirare sui denti delle

bestiacce che vi si porranno davanti e con piccoli enigmi, se così si possono chiamare, da risolvere per poter proseguire nella vostra avventura. Difatti i quattro livelli in cui è suddiviso il gioco (il Palazzo di Satana, gli Abissi dell'Inferno, la Foresta Incantata e il Paradiso) presentano alcune difficoltà, del tipo: porte chiuse a chiave, muri che vi bloccano la strada, labirintoni, ecc ecc; e queste possono essere superate solo con alcuni accorgimenti, ad esempio con le giuste chiavi, lasciando dei segnali in giro, ammazzando i nemici giusti, ecc ecc. Una precisazione, infine, mi sembra doveroso farla nei riguardi dell'ultima sezione, in quanto è diversa dalle altre. Anziché vedervi girare a piedi, vi ritroverete sfrecciare nei celi a bordo di un non ben precisato essere alato (JH, sarà per caso una rondine?) e che potrete potenziare il vostro armamento, in vista dello scontro finale, raccattando i cherubini sparsi in giro per il paradiso. Riuscirete a portare a casa la pellaccia? Riuscirete a salvare tutte le Cetrioline?!?! E soprattutto, riuscirete a rubare le riserve di vino della malefica regina? (Hic! Ci puoi giurare! Burp! NdStormlord).

Emanuele "Sott'Olio" Scichilone

Amiga

Le mie aspettative non sono state rese vane: tecnicamente Deliverance è qualcosa di impressionante! Gli sprite come noterete dalle foto sono giganteschi, la grafica è a tutto schermo (anche se non proprio in overscan) con un uso perfetto dei trentadue "famigerati" colori in contemporanea e, per finire, con certi effetti da far rabbrividire anche il Megadrive (come ad esempio nel secondo livello i diavoletti che corrono dentro il muro...). Una volta presa confidenza con il metodo di controllo Deliverance risulta veramente giocabile e l'unica pecca, secondo il sottoscritto, è che data la mole della grafica, ne risente un po' lo scrolling (anche se ci si fa subito l'abitudine). Resta comunque un'esperienza accattivante che dovrebbe rendere tutti felici come delle pasque (oramai ci siamo...). Un'altro centro della 21st Century.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

C 64

AMIGA

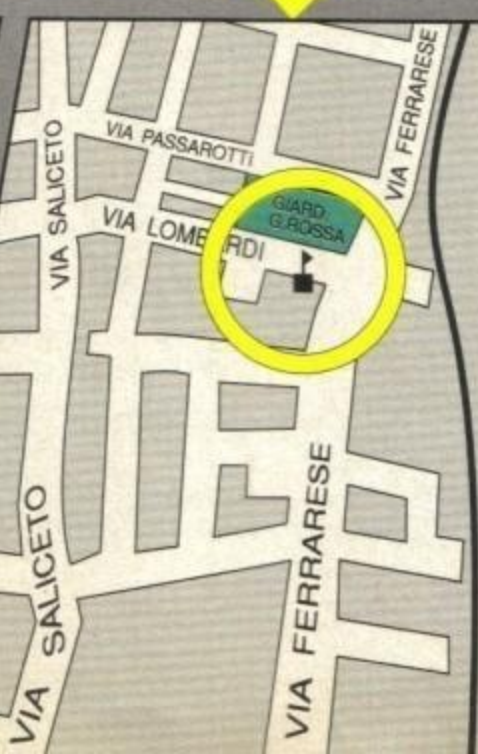
PC COMPATIBILI

LINX - GAME BOY - GAME GEAR

SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM

SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER



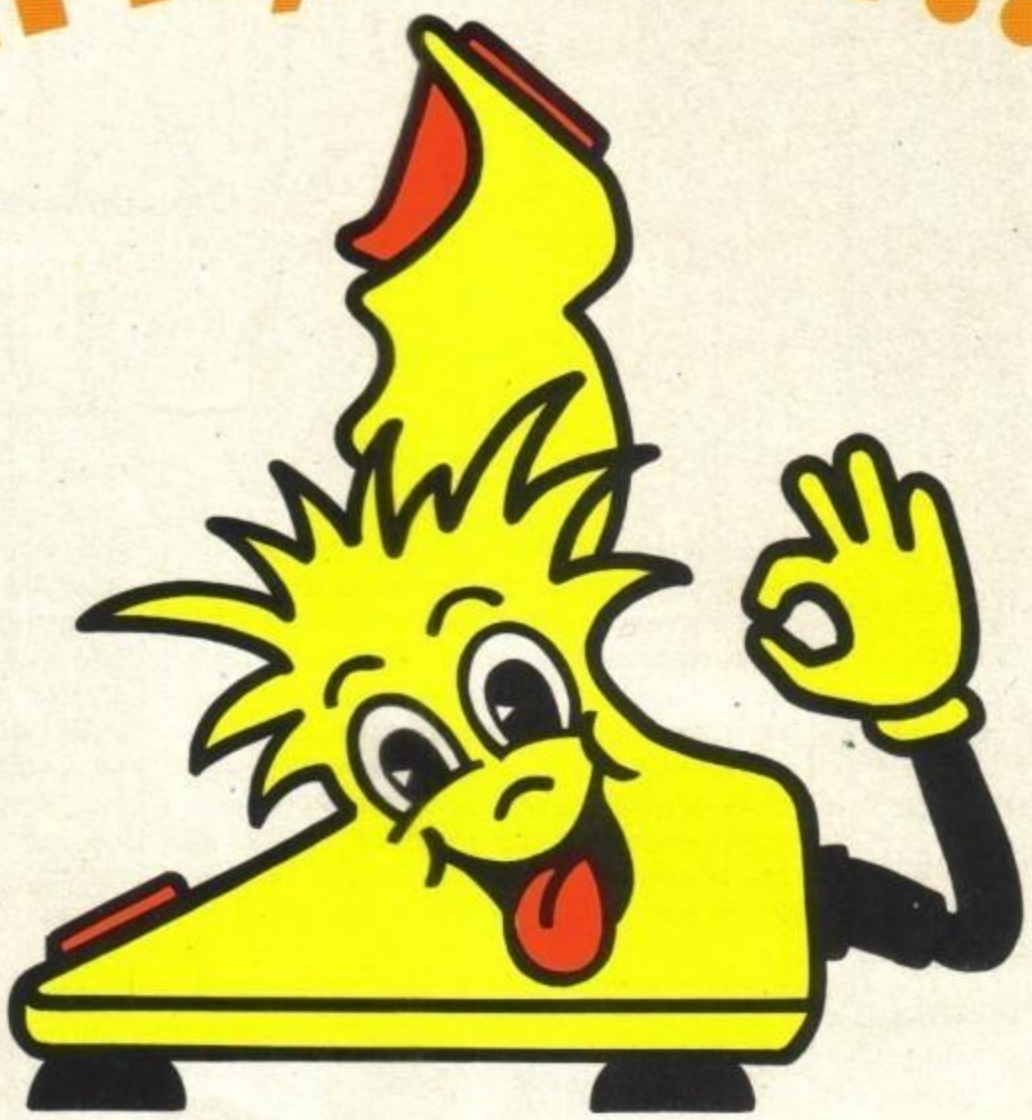
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...



A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via P. Zampieri, 50

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Atari ST, Amiga L. 39.900

GAMES machine

STAR PLAYER

PARASOL STARS

La prima volta l'avevamo preso a bollate, la seconda tornammo a cavallo dell'arcobaleno, gli abbiamo tirato dietro fulmini, fiammate, stelline e un'infinità ancora di amenità varie, lo abbiamo inseguito attraverso centinaia di livelli, di mondi differenti, di isole e porte segrete, ma lui, imperturbabile, indelebile e informattabile è riuscito a passare indenne attraverso tutto ciò: ebbene sì, ragazzi miei, Von Bubbla è tornato ancora una volta! (... Che sia fatto di gomma?)

Se la vostra età è compresa tra i sei e i sessanta anni, se siete entrati almeno una volta in una sala giochi e avete capito che i gettoni si mettono nella fessura e il joystick non serve per appenderci la cartella, allora posso dare praticamente per certo che avete visto, giocato, finito o quantomeno sentito parlare del grandioso Bubble Bobble (sì, quello "con i draghetti che

saltano e sparano le bolle" (Aaaarrgh cosa mi tocca scrivere!)); in quel lontano episodio il nostro caro Von Bubbla, nel tentativo di far dimagrire i due tendenzialmente obesi, seppur dinamici, Bub e Bob, li aveva trasformati per sbaglio in due simpatici tirannosauri (il suo vero scopo era quello di ridurli pelle ed ossa (più che altro ossa), ma si sa, anche i cattivi sbagliano), e questi, alquanto infelici della loro nuova forma, decisero di vendicarsi rapinando un intero camioncino di Big Bubble ed andando in giro per ben novantanove schermi imbollando ogni povero nemico che gli si avvicinava troppo. Al centesimo, seppur stanchi, se la presero col povero Bubblorone (che a furia di mangiar stecconi di cioccolato nocciolato era diventato grosso, verde ed alquanto nervosetto); la forza bruta ebbe la meglio sul povero Von e, dopo essere stato a sua volta imbollato, fu letteralmente sparato via da quello strano mondo. Pochi anni dopo, i cari fratelli furono però chia-

mati di nuovo d'urgenza per risolvere un altro problema: in Rainbow Island, sette isole paradisiache sperdute per un qualche Oceano, erano infatti improvvisamente scolorite da un giorno all'altro, e, secondo alcune testimonianze riportate dal nipote della lattaia personale del sindaco locale, che attestava di aver trovato alcuni incarti di Toblerone sparsi qua e là per l'isola, il povero Von Bubbla fu pubblicamente condannato all'unisono; così i gemelli Samorgia, armatisi per l'occasione di uno spara-arcobaleni calibro 30 semiautomatico con mirino laser, si misero alla caccia attraverso i vari atolli del povero barone che, effettivamente, aveva sì scolorito le isole, ma lo aveva fatto a fin di bene per evitare le frequenti liti tra gruppi estremisti di daltonici patentati. Purtroppo le sue buone intenzioni sinceramente fraintese lo portarono alla rovina, poiché gli irrefrenabili fratelli lo scovarono nascosto nell'undicesima isola (ma non ce n'erano solo sette?), e lì lo costrinsero a ricolorare tutto per la gioia dei possessori della scheda VGA e del Commodore 64. Dopo quest'ennesima sconfitta, il povero Von Bubbla, ormai esasperato oltre ogni limite (poveretto, pensate come deve essere frustrante per un megacattivone come lui farsi sempre battere da due bignè ambulanti), decise di non limitarsi alla conquista di mondi o isole e tentò così il colpaccio cercando di soggiogare l'intero sistema solare. I temerari Bub e Bob, avvertiti tempestivamente, si sono organizzati e hanno deciso che questa volta bisogna passare alle maniere forti: armati di ombrelloni gentilmente offerti dall'ANAB (Associazione Nonnine Anti Boy-Scout), si sono letteralmente catapultati nel primo pianeta e qui hanno iniziato a tirare mortali fendenti a destra e a manca... Tutti avete capito tutto su ciò che la trama vi ha tramandato sulle trame del tenebroso Bubbla? (Silenzio da Rigor Mortis) Ehm, chi tace acconsente vero? Ok, ok, cali il fatidico velo pietoso, mi confesso: non conosco alcuni retroscena nascosti del gioco (ooooh), non so perché siete armati di ombrelloni (ari-oooh) e non so neppure perché Von Bubbla mangi sempre Tobleroni (Eh?), per cui credo sia venuto il momento di parlare della mia vita iniziando da quando a tre anni... (No, no Max

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pietà, stavo solo scherzano; si, ora parlo del gioco, ma tu rimetti a posto il portaombrelli!). Bene, Parasol Stars rappresenta il terzo capitolo dell'acclamatissima trilogia Bubble e racchiude in sé alcuni aspetti di entrambi i suoi predecessori: ognuno degli otto mondi è infatti diviso in otto schermi fissi pieni di nemici che svolazzano in giro nel tentativo di farvi la pelle, e nell'ultimo di questi, sullo stile di Rainbow Island, si nasconde un pericoloso nemico finale. Vostra unica difesa è il portentoso ombrellone che può essere utilizzato sia per raccogliere nemici-gocce-compagni di gioco-Tobleroni (amò), sia per rallentare la vostra caduta e per proteggervi dai vari attacchi multidirezionali. Scopo di ogni schermo è sempre quello di eliminare gli avversari e per fare questo potete utilizzare differenti tecniche: la prima e più tipica è semplicemente quella di prenderli e lanciarli contro le pareti o ancora meglio contro altri nemici; infatti ogni volta che un mostriciattolo è colpito, rimane momentaneamente paralizzato e cambia colore, e se voi gli tirate addosso un qualche altro oggetto potrete fare dei veri e propri strikes, eliminando magari una decina di avversari in un colpo solo (più ne fate fuori con un colpo solo e più punti guadagnerete). A questo scopo possono essere utilizzati oltre ai nemici anche le numerose bolle che cadono da alcune piattaforme; se comunque avrete la pazienza di raccoglierne cinque, la bolla diventerà gigante e potrete utilizzare il potere in essa presente (fulmini, ondate d'acqua, stelline etc.). Nascosti un po' dovunque c'è un'incredibile quantità di di oggetti bonus, di frutti da raccogliere per aumentare il punteggio ed alcune fatidiche porte segrete che portano a mondi bonus nascosti che si riveleranno necessari da trovare per completare integralmente il gioco (per maggiori informazioni consultate il box).

Come già in Bubble Bobble, è presente (e certamente consigliata) l'opzione per giocare in due contemporaneamente ed è finalmente possibile l'interazione tra i due personaggi dandovi così la possibilità di raccogliersi a vicenda e di lanciarsi in giro per lo schermo (e anche fuori!): ciò non vi causerà danni fisici (sempre se non venite lanciati su un nemico non paralizzato), ma vi stordirà per alcuni secondi (spesso cruciali), e se anche doveste essere gettati fuori dallo schermo, ricomparirete semplicemente in alto senza perdere nessuna vita. Per quanto riguarda i nemici di fine mondo, posso dirvi che sono estremamente grandi, molto ben disegnati (come del resto tutta la grafica degli sprites e dei fondali), accuratamente colorati e particolarmente ardui da far fuori, così che spesso ci si metterete più tempo a eliminarli che ad arrivare a vederli (ne vale la pena? Direi proprio di sì). LUKE

Amiga

Molta gente ha definito questo gioco come un clone ripetitivo che presenta uno schema di gioco già visto e stravisto; se però il confronto è con vere pietre miliari del calibro di Bubble Bobble e Rainbow Islands la cosa non dovrebbe disturbare, anzi! Sicuramente sotto alcuni versi può sembrare noioso dover ripartire da capo ogni volta che avete finito i crediti e le vite (non esistono passwords per i vari mondi o roba del genere), ma credo proprio che questa crescente difficoltà sia ciò che ha reso famosi i suoi predecessori. Non so voi, ma io mi iniziavo a divertire a Bubble Bobble già dal primo schermo e ciò, oltre a "riscaldarmi i muscoli" prima di affrontare i veri problemi, prolungava la partita e ti dava la possibilità di provare nuove tecniche o cercare bonus particolarmente ben nascosti. Proprio per questo non mi disturba ricominciare tutto dall'inizio poiché la tipica crisi del "l'ho fatto milioni di volte" colpisce molto di più i generi tipo Shoot'em up o Puzzles che i Platform games. Sinceramente Parasol Stars ha quelle caratteristiche grafiche e "attitudinali" che lo rendono appetibile molto più a lungo di altri prodotti simili e credo perciò di poterlo consigliare a tutti, soprattutto se sparar bolle e lanciar arcobaleni è stato il vostro passatempo preferito negli ultimi anni.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

TUTTI I MONDI MINUTO PER MINUTO

Ogni mondo in questa strana galassia è caratterizzato da un filone conduttore che viene ripreso sia nella grafica sia nei nemici; oltre agli otto mondi da noi riportati, sembra che ce ne siano altri due nascosti non si sa ben dove che si riveleranno necessari per finire totalmente il gioco, un po' come le isole supplementari di Rainbow Island. Dove siano e come si raggiungano sono ancora un mistero che comunque sarà probabilmente risolto sulle pagine dei Tips.

Primo Mondo: Music World
Secondo Mondo: Woodland World
Terzo Mondo: Ocean World
Quarto Mondo: Machine World
Quinto mondo: Casino World
Sesto mondo: Cloud World
Settimo Mondo: Giant World
Ottavo Mondo: Rainbow World

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

STAR PLAYER

DUNE

Conoscete Frank Herbert? Beh, se lo conoscete andate direttamente a leggervi il commento, altrimenti sedetevi pure, perché vi sto per presentare una delle sue più grandi creazioni...

Immaginate, in un lontano futuro, un Impero che si estende per migliaia di anni luce in ogni direzione, un'aristocrazia feudale che vive tra intrighi di corte e battaglie per la conquista di pianeti, una tecnologia avanzatissima che riduce la durata dei viaggi intergalattici a pochi giorni... E una droga: la "spezia" o spice, per chi (come me) preferisce la definizione inglese (sarà perché quando penso a una spezia mi vengono in mente la cannella, il basilico, ecc. e non danno esattamente un'impressione di potenza, se non culinaria...), una sostanza le cui proprietà la rendono la più preziosa merce di tutto l'universo conosciuto: allunga la durata della vita, aumenta consapevolezza e sensibilità paranormale di ognuno e rende possibile la divinazione, necessaria per i viaggi interplanetari (proprio così: i piloti delle astronavi "vedono" nel futuro la rotta meno insidiosa...). Ora immaginatevi di essere un certo Paul Atreides, figlio del duca Leto e di Jessica, e di venire trasferito dall'imperatore Shaddam IV (ogni riferimento è puramente casuale, il libro è stato scritto molto prima della guerra del Golfo) assiedo" e vi chiameranno Muad' Dib (dal nome di un piccolo roditore del deserto di Dune) e vi troverete a combattere per il dominio del pianeta con i vostri più agguerriti nemici, gli Harkonnen, casata con una storia tanto antica (come del resto la vostra) quanto disonorevole e costellata di malvagità e intrisa di perversione. Dovrete quindi conquistarvi la fiducia dei Fremen (i nativi di Dune, un popolo eccezionale che riesce a sopravvivere in pieno deserto), organizzarli per poter iniziare una vostra produzione di spezia, farme alla vostra nobile famiglia con annessi e connessi su Dune, un pianeta che (cosa del resto facilmente intuibile dal nome) è totalmente ricoperto di deserto e che, cosa decisamente più importante, è l'unili diventare ottimi combattenti e guidarli alla conquista del mondo (prima, e dell'universo poi; nota per chi non ha letto tutti i e sei i libri della saga), cercando di penetrare sempre più nei segreti del pianeta, per poterli dominare. E poi, conquistata l'unica fonte di spice dell'Impero, ca fonte di spice dell'universo. In questo scenario scoprirete di essere una specie di messia per gli "indigeni" di Dune, che vi riveriranno, parleranno di voi come di "Colui che doveva arrivare" e "La voce venuta da un altro mon-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

scriverne la recensione erano già le sette del mattino! Fate un po' voi...)

Alex

PC

La gestione del gioco è decisamente semplice, con un'interfaccia "punta e clicca" di quelle che vanno molto di moda. La trama è un mix ben riuscito tra quella del libro e quella del film e rende con maestria l'atmosfera da "scontro con le forze primordiali" che permea la vicenda (la lotta contro il deserto, contro i vermi giganti, contro la malvagità assoluta dei vostri avversari). La grafica è da urlare strappandosi i capelli e il sonoro (se siete i fortunati possessori di una scheda sonora) da strapparsi i capelli e basta (se urlate come fate a sentirlo?). La giocabilità è decisamente alta, anche se in alcune situazioni le scelte sono molto limitate; ma più avanti si va nel gioco più si allargano le vostre possibilità. Evitatelo accuratamente se siete in cerca di un gioco poco impegnativo, perché un tal eccelso connubio di un'avventura e un gioco di strategia, che farà sicuramente impazzire gli appassionati di SF e che non mancherà di far venire agli altri la voglia di leggersi i libri (potete anche limitarvi al primo, se volete. Augh.), vi terrà sicuramente incollati allo schermo per parecchio tempo. Come al solito stavo dimenticando le specifiche tecniche: da 286 a 12 Mhz in su, 640 K, strettamente VGA e scheda sonora (Ad-Lib o Roland) vivamente consigliata.

quale sarà il prossimo passo? La corona da Imperatore? Beh, vi dico quale sarà per il sottoscritto: scappare dalla redazione e andare a farmi una bella dormita, perché il gioco è arrivato in ritardo e io sono dovuto rimanerci davanti (dai Max, che sto solo facendo la vittima) tutta la notte (comunque è vero, anche se ero talmente assorbito dal gioco che quando mi sono accorto di dover ancora

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRUISE FOR A CORPSE

TGM 96%

K GIOCO 925

Versione ST

Amiga & PC (CGA, EGA, VGA, TANDY, AD LIB & ROLAND)

Versione Amiga

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente in base al formato ed alle caratteristiche di ciascun tipo di computer.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Un'accuratissima avventura investigativa ispirata al giallo "Assassinio sul Nilo" di Agatha Christie. Il giocatore si cala nel ruolo di un ispettore di polizia: il suo compito è quello di far luce sulle indagini relativamente ad un misterioso caso di omicidio, commesso ai danni di un facoltoso armatore greco durante una crociera.

CARATTERISTICHE:

- estrema giocabilità;
- dettaglio dei particolari;
- bellezza dei fondali e dei disegni;
- animazione di tutti i personaggi;
- colonna sonora ed effetti degni di un film hollywoodiano.

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA IL:

NUMERO VERDE 1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER DISTRIBUZIONE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

DELPHINE SOFTWARE

U.S. GOLD

Cinématique

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. All rights reserved.
Cinématique is a trademark of Delphine Software.
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IDEA per Amiga L.

Sturmtruppen

Attenzionen! Un messaggen importanten per tutti i lettoren: è usciten la versionen finalen delle Sturmtruppen. Sarà un successen incredibilen? Kissà se questo programmen farà impallidiren i concorrenten fumettistichen come Lupen Alberten. Skusate per gli erroren ortografiken, ma in tedesken ho sempre avuto cinquen...

Inizierei questo articolo nominando i lettori più accaniti che ci hanno scritto per sapere notizie su questo gioco della Idea: numerose lettere sono arrivate in redazione con bei disegni e battute scherzose rigorosamente in gergo militaren. Vorrei ringraziare per questo (non aspettate che lo faccia ogni

volta, è solo una eccezione) i vari Otto, Fritz, Heinz, Franz ed il più simpatico alleaten Musolesi. Terminati i ringraziamenti iniziamo subito con la storia di questo programma che aspettavamo già da un paio di mesi (vi informo del fatto che il ritardo coinvolgerà negativamente anche le previsioni per le altre imminenti realizzazioni firmate Idea; perciò le uscite di Cattivik, Dribbling e Smash pensiamo che saranno purtroppo posticipate di qualche mese): il protagonista di questo gioco è un militare che si è perso nelle aree nemiche e deve cercare di attraversarle per raggiungere i suoi compagni. Durante il percorso sarà facilitato, nell'eliminazione degli innumerevoli avversari, da diversi tipi di armi e avrà la possibilità di salire su un aereo, una motocicletta o una jeep. All'inizio del gioco il soldato potrà comunque difendersi, fino a quando non troverà durante il cammino qualche pistola o fucile, solo con numerosi "calci nel sedere" (questa è un arma innovativa che si esaurirà nell'unico caso di rottura degli stivali). Come già accennato il gioco, all'inizio platform game, si trasforma in un semplice shoot'em up quando salirete su un mezzo militare; e queste sono delle variazioni al

programma che fanno molto piacere al giocatore che, in pochi attimi, si trova situazioni differenti, ma egualmente interessanti da affrontare.
Da segnalare positivamente c'è inoltre il tono ironico che traspare fin dalla schermata dei titoli, caratterizzando in maniera evidente l'intero lavoro (come del resto non sarebbe potuto essere altrimenti); basti ricordare i nemici che quando vengono colpiti scappano imbarazzati in mutande...
Il gioco si divide in 6 livelli ambientati con grafiche differenti. Siete dunque pronti ad affrontare le trappole che i nemici vi prepareranno con tanta passione e sadismo?

Massimiliano Pescatori

Amiga

La satira regna sovrana in questo programma. Bonvi può essere fiero di questa simulazione dei suoi ormai leggendari fumetti. Sturmtruppen manca probabilmente di un po' di giocabilità, per uno schema di gioco sicuramente non particolarmente ispirato, pur rimanendo una conversione a mio avviso ben riuscita.
Sono infatti da lodare sia la realizzazione grafica (non tanto da un punto di vista tecnico quanto invece per l'atmosfera) che rispecchia fedelmente il fumetto originale, sia un sonoro vario e certamente simpatico. L'aggiunta delle diverse sezioni di gioco collocano dunque Sturmtruppen tra il Software discreto: "Per molti, ma non per tutti"

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
79%

UN PASTICCINO CON BONVI...

In occasione nella presentazione ufficiale alla stampa di Sturmtruppen l'Idea ha invitato l'ormai leggendario ideatore dello storico fumetto: Bonvi, in personen. Ne ho approfittato per farmi fare una vignetta personalizzata; niente male, eh?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

TEL. 8464960 R.A.
FAX 89502102
VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 500 VERS.2.0	£. 690.000
AMIGA 500 ,1084 SP1 COL.	£.1.140.000
AMIGA 2000 NUOVO	£.1.150.000
AMIGA 2000 , 1084SP1 COL.	£.1.600.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.090.000
AMIGA 3000 PER CONFIGURAZIONE TEL.	

ESPANSIONE 512KB PER A500	£. 59.000
ESPANSIONE 1MB PER A500PL.	£.140.000
ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	£. 69.000
ESPANSIONE 1,5MB PER A500	£.190.000
ESPANSIONE 2/8MB SUPRA	£.350.000
ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	£.350.000

DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000
STAMPANTE 1270 GETT.INCH. COMMODORE	£.330.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000
MONITOR COLORE 1084-SP1	£.470.000

VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.480.000
VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.189.000
ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.199.000
MINIGENLOCK PER A500	£.490.000

E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO
RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS

SETTORE PERSONAL IBM PS1 E COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.650.000
AT386/25 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.250.000
AT386/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.450.000
AT486/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.3.200.000

IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .

SOUND BLASTER V2.0	£.280.000
MODEM 2400 ESTERNO	£.220.000
GENISCAN GS4500	£.280.000
ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
TAVOLETTA GRAFICA 9X9	£.280.000

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

TGM TGM TGM TGM

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER .....

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 70.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 290.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

TASTIERA PER CD-TV
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 690.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 739.000

CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.099.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.900.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

TELEFONARE

SUPEROFFERTA PC 286/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.490.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.990.000

MODULI SIMM DA 1MB PER PC SUPEROFFERTA

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 949.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE
GAMEBOY
GAME GEAR
SUPERFAMICOM
PC ENGINE
LINX
MEGA CD
GIOCHI
ACCESSORI
ALIMENTATORI
CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EMPIRE per Atari ST, Amiga L. 69.900

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Pacific Islands

Ma, se ci pensate, un carro armato è ben più di questo. Innanzitutto sarebbe uno splendido veicolo cittadino, se ne fosse permesso l'uso. Immaginatevi ai comandi di un simile mostro, a tre metri da terra (guardando dall'alto in basso anche chi guida le fuoristrada) e con un cannone ben carico e oliato. Certo, non vincerete nessun premio di velocità, ma potrete

sempre prendere la scorciatoia passando attraverso qualche casa; mentre vi frizza il sangue nelle vene per l'eccitazione del gesto, lasciate un marchio indelebile del vostro passaggio. Oppure potete, nei pressi di un incrocio, "perdere" per un attimo il controllo e investire "per caso" quegli antipatici semafori, che quando serve sono sempre rossi. Ai comandi di un simile meraviglioso giocattolo vi si apriranno nuove dimensioni della strada: in sorpasso, per esempio, tutti vanno a sinistra o a destra. Perché non sopra? Sarebbe un perfetto esempio di "sorpasso che non si può rifiutare", senza contare che darebbe un contributo alle vendite di auto e agli sfasciacarrozze. Potrete anche rivalervi da qualche guidatore prepotente e antipatico (so io, so io)(qualche velata allusione, ndMax) come avete agito col semaforo, o, per una cura più drastica, con un deciso colpo di sterzo verso il tapino. E giacché parliamo di cura: "Il traffico è un male, lui è la cura"; immaginate le antipaticissime code a caselli e semafori trasformate in un sottile foglio metallico. Ma stavo dimenticando la parte migliore: (1) cercate un incrocio; (2) cercate il vigile; (3) prendetelo di mira; (4) sghignazzate a volontà vedendolo tremare; (5) sparate (a salve, ma l'effetto è assicurato ugualmente)!

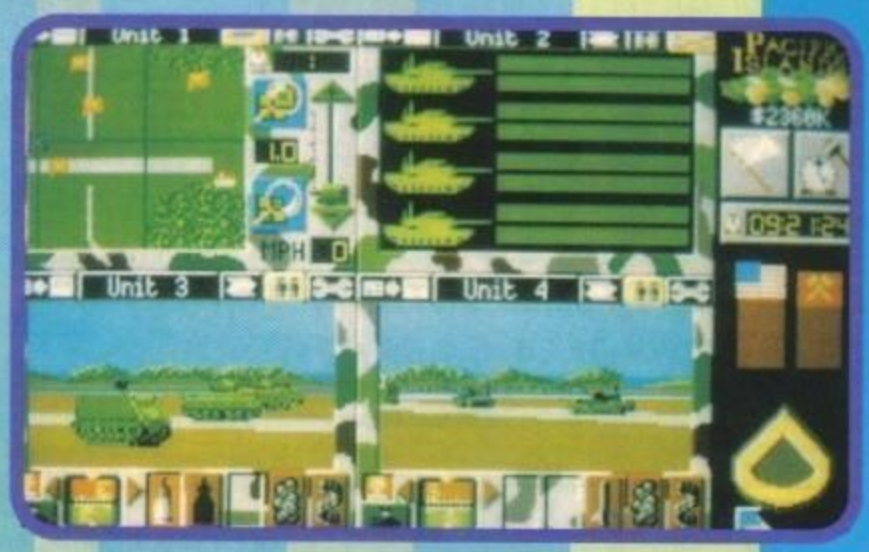
Oppure possiamo pensare, sempre nell'ambito cittadino, a questo semidio su cingoli come a un antifurto imbattibile: se certuni incatenassero la macchina a un giocattolo del genere, anziché affidarsi ad antifurti che marciano a candeggina, potrebbero dormire tranquilli, e, soprattutto, arrivare in redazione al volante anziché a piedi: mi riferisco ovviamente al nostro Maxy, che è il massimo in fatto di fortuna (non siede mai su una sola sedia...) perché si è fatto fregare la sua celebre Uno bianca per due volte, e entrambe le volte l'ha ritrovata ("Torna a casa Scricchiola". NdMax). Naturalmente in condizioni pietose: già agli esordi la macchina era tenuta insieme dalla carta moschicida, adesso è praticamente una pubblicità dei ricambi più o meno originali. Io sono più furbo: quando vado in redazione (sempre in macchina: con i mezzi pubblici è un'angoscia) lascio sempre l'auto con le portiere spalancate, i vetri rotti, i sedili tagliati, e un cartello sul volante: "Vettura appena rubata". E, naturalmente, il piattino per le elemosine in bella vista: i cuori teneri ci sono sempre. Ah, se avessi un carro armato!

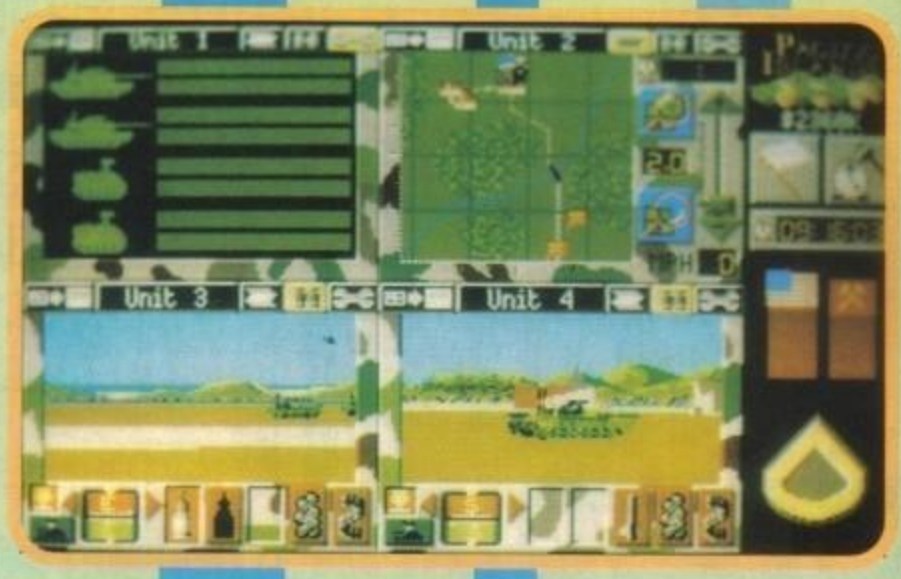
E così abbiamo stabilito che i militari commettono peccato mortale: hanno tante di queste meraviglie, e le spediscono a farsi sforacchiare nei più remoti fazzoletti di terra del pianeta. Concorderete, dopo le ideuzze che vi ho testé dato, che si tratti di una vera scemenza, ma noi della razza padrona non

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

possiamo fare, per ora, nulla, perché alle elezioni il partito del joystick rampante ha ottenuto solo il novantanove per cento: è rimasto l'uno per cento dei vili ribelli, che, appunto, era uno, ma valeva per cento. E così si prese la maggioranza, lasciando noi, gli invincibili eredi di Fracchia e Fantozzi, a ruminare sulla sconfitta. Ma non preoccupatevi: alle prossime elezioni metteremo il modo gabola e vinceremo noi, dopotutto devono esserci vantaggi nell'essere videogiocatori professionisti! E già che parliamo di professionismo, mi viene in mente che sarebbe poco professionale (ma molto divertente) scrivere una recensione composta di sole battute, dopotutto le vostre fosche pupille stanno spazzando la pagina alla ricerca di info sul gioco. Ve le do, non temete. (Nota del caporedattore: non so cosa esattamente sia successo a Willy quest'oggi, forse vorrà aprire un concessionario di autoblindi e affini, ma sulla professionalità non si discute. Vi dico solo che è stato in grado di superare la protezione del gioco senza il manuale, individuando correttamente i vari congolati. Provateci!). Pacific Islands: chi è costui? Lo abbrevieremo d'ora in poi con PI, senza generare confusione con Magnum P.I., visto che quest'ultimo usa i puntini. Dicevo, PI è un simulatore di guerra terrestre, combattuta con i carri armati; sarebbe anche il successore di Team Yankee, ma non l'ho mai visto, per cui niente confronti. L'idea di PI è farvi credere di avere quattro occhi, perché sul video vedrete contemporaneamente quattro cruscotti di altrettanti carri. Pilotaggio simultaneo, quindi, ma prestate attenzione: in verità non avrete quattro carri, ma sedici. Dopo lunghi e complicati calcoli trascendentali sulle tavole logaritmiche scoprirete che sedici è uguale a quattro per quattro, per cui potreste supporre che pilotate un gruppo di quattro carri per volta. In verità piloterete tutti i quattro gruppi ad un tempo, con la variante che vedrete un gruppo come se fosse composto da un solo carro con la potenza di quattro. Questo però non vi aiuterà più di tanto, perché anche il nemico (i soliti russi) schiera i suoi carri a gruppetti. Il problema resterà quindi non perdere la testa comandando quattro differenti unità, tenendo conto che questo è un vero simulatore bellico, per cui avrete una missione da compiere: niente sparatorie libere, anche perché dopo un po' ci si stufa. Il programma vi viene in aiuto permettendovi di vedere a (quasi) tutto schermo un solo cruscotto per volta in modo da avere maggior definizione, e, naturalmente, non potevano mancare le mappe su cui scegliere direttamente la destinazione senza dover ogni volta almanaccare con i riferimenti visivi. I quattro plotoni di carri sono però diversi: il gioco include svariati tipi di carri (amici e nemici), e in particolare i vostri hanno ancora indosso il cartellino del prezzo, per cui dovete fare i conti con i soldi a disposizione, sia che decidiate di usare la dotazione classica, sia che vogliate scegliere di persona la composizione delle vostre unità. Nel prezzo sono ovviamente da calcolare le munizioni, per cui pagherete a caro prezzo anche i proiettili HEAT e SABOT, i missili, le mine. Tornando al gioco, dovrete destreggiarvi con quattro plotoni eterogenei in territorio nemico, rappresentato da un atollo nel Pacifico. Il territorio è quindi limitato dal mare, ed è comunque diviso in grandi aree che possono essere in mano a voi (americani), ai russi, o a nessuno. Si tratta quindi di una vera campagna con un proprio andamento, dove ciò che farete in una battaglia sarà portato avanti per lo scenario. Di volta in volta riceverete obiettivi di missione, su cui potete basare eventuali richieste di supporto (artiglieria e affini) in periodi e luoghi che fisserete. Ma non vi basterà essere buoni comandanti: dovrete essere anche buoni strateghi e financo accorti finanzieri, dato che il vostro portafoglio risentirà di danni ingiustificati, acquisti superflui e danni inflitti.





E infine, dovrete anche fare attenzione ad un altro fattore, perché più tempo perdete, più gente saprà e dirà in giro i cavoli vostri (forza, posizione, direzione...). Avrete in compenso tanti bersagli diversi; peccato solo che negli atolli del Pacifico non ci siano vigili da sforacchiare!

W.B.

Amiga

Tutto il gioco ha un'impostazione moderna, suggerita via via dalla grafica finestrata a icone, dalle 3D soggettive, dalla dimensione strategico/tattica. A mio avviso PI non ha veri punti di forza, nel senso che è una specie di blocco compatto: solido e funzionale, ma senza sfaccettature inutili. E' un programma che si lascia giocare con facilità, che sa come accalappiare e anche come mantenere accalappiati, e che sa anche come premiare. Non ha alcuna intenzione di sbalordirvi con gli effetti di contorno più ricercati, badando invece alla sostanza. Ha un'azione abbastanza veloce e convincente ma vi chiederà un minimo di concentrazione per non perdere contatto mentale con i carri che non comandate al momento. E', insomma, un buon programma che merita considerazione, e che sicuramente vi durerà.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO
TEL. 29.52.01.84/29.52.01.80

AMIGA 500 VERSIONE 1.3
L. 599.000

AMIGA 3000
1 MB CHIP RAM E 1 MB FAST
25 MHz, Hard disk 50MB
L. 3.500.000

AMIGA 500 PLUS
NUOVO AMIGA 500 CON 1MB
chip RAM, Kickstart 2.0 e
50 GIOCHI ORIGINALI
L. 700.000

ANIGA 2000
ver 1.3 1Mb chip RAM
L. 1.190.000

«« ECCEZIONALE »»
AMIGA 600
L. 799.000

AMIGA 3000
1MB CHIP RAM E 1MB FAST
25 MHz, Hard disk 100 MB
L. 4.250.000

COMMODORE CDTV
Con enciclopedia in 21
volumi Grolier
L. 999.000

** DRIVE **

DRIVE ESTERNO per A500
L. 129.000
DRIVE ESTERNO per A500 ROCTEC
L. 150.000
DRIVE INTERNO per A500
L. 149.000
DRIVE INTERNO per A2000
L. 149.000
DRIVE INTERNO per A3000
L. 200.000

** MOUSE **

ROCTEC MOUSE	L. 50.000
MOUSE	L. 40.000
MOUSE OPTO-MECHANICAL GOLGEN IMAGE	L. 50.000
ROLLER MOUSE CH	L. 189.000
GENI TRAC GENIUS	L. 119.000

** MONITOR **

COMMODORE 1084S	L. 450.000
PHILIPS 8832	L. 430.000
NEC 3FG	L. 1.090.000

VENITE A VISITARCI TROVERETE UN VASTO ASSORTIMENTO DI SOFTWARE TRA CUI LE ULTIME NOVITA' PER AMIGA:

SCALA che vi consente di creare titoli e presentazioni grafiche
L. 269.000

PAINTER 3D genera immagini tridimensionali in qualsiasi risoluzione, anche in Overscan, HAM o 24-bit (16 milioni di colori), per poi salvarle in formato IFF
L. 170.000

** STAMPANTI **

commodore MPS 1270	L. 299.000
commodore MPS 1550	L. 399.000
NEC P20 24 AGHI 80 CL.	L. 630.000
NEC P30 24 AGHI 136 CL.	L. 850.000
STAR LC-20	L. 339.000
STAR LC-200	L. 480.000
STAR LC 24-200 COLOR	L. 749.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

** ESPANSIONI **

-512K per A500 interna
L. 69.000
-512K espandibile 4Mb interna
L. 190.000
-1.5Mb interna con clock per A500
L. 260.000
-2Mb esterna per A500
L. 350.000
-SUPRA esterna passante 1Mb espandibile 8Mb per A500
L. 299.000
-2 Mb interna per A2000
L. 299.000

SAMPLER +/ campionatore stereo per A500/A2000, MAX 56 KHz MONO 38 KHz STEREO, livello regolabile, amplificatore per cuffie
L. 169.000

MONO +/ campionatore monofonico per A500/A2000, frequenza max 56 KHz, livello regolabile, ingressi linea e microfono
L. 99.000

VIDEO +/ digitalizzatore video per A500/A2000 con RGB splitter, ingressi CVBS e Y-C, overscan e interlace SUPERIORE AL VIDEON III
L. 390.000

MIDI +/ interfaccia midi per A500/A2000 con: 3 out 1 in 1 thru, ingresso optoisolato, porta seriale passante
L. 110.000

MIDI INTERFACE per A500
L. 39.000

HOME MUSIC KIT originale commodore con garanzia contenente:
campionatore stereo, interfaccia midi, microfono, cavo RCA stereo, adattatore Jack, dischi software
L. 139.000

ROCGEN plus RG-310C genlock professionale compatibile con tutti i modelli amiga anche CDTV
L. 590.000

GENLOCK per amiga A-2301
L. 299.000

A-2320 scheda interna per A2000 che consente di eliminare lo sfarfallio tipico della risoluzione interlacciata
L. 450.000

PAL-RGB CONVERTER
L. 250.000

** MODEM **

SUPRA 2400: Bell 103/212A & CCITT V.22/V.22 bis
L. 199.000

SUPRA 400 plus: MNP 5, Bell 103/212A & CCITT V.22/V.22 bis/V.42/V.42 bis
L. 330.000

MODEM 9600
L. 1.090.000

** HARD DISK **

GVP II per A500 52Mb esp. 8Mb
L. 1.050.000
ROCTEC per A500 60Mb esp. 8Mb
L. 950.000

GVP II 60Mb per A2000 esp. 8Mb
L. 950.000
GVP II 120MB per A2000 esp. 8Mb
L. 1.050.000

RCS POWER PC BOARD con dos 4.01 e manuali per A500 L. 490.000

ATONCE 286/16 bit CPU per A500
L. 390.000
ATONCE plus per A500 L. 450.000
JANUS AT per A2000 L. 890.000
GVP 286/16 MHz per A2000 L. 790.000

-novita'- A-MAX II scheda emulatrice APPLE MACINTOSH L. 299.000

** ACCESSORI **

BOOT DF1 per scambiare fra loro i drive 0 e 1 L. 19.000
UNIVERSAL ADAPTER JOYSTICK L. 29.000
SYNCRO EXPRESS VER. 3 L. 59.000
MOUSE SELECTOR per A500 L. 29.000
MOUSE SELECTOR automatico per A2000 L. 29.000
Kickstart 1.3 L. 79.000
Kickstart 2.0 selezionabile tramite mouse L.130.000
PENNA OTTICA per A500/ A1000/ A2000 L. 45.000
ALIMENTATORE per A500 L.120.000

** SCANNER **

SHARP a colori 100mmx160mm con 200 dpi
L. 1.090.000

GOLDEN IMAGE B/N
L. 350.000

SCHEDA VELOCIZZATRICE GVP INTERNA PER A2000 25MHz 1/8N0882
L. 1.650.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI E SENZA ANTICIPO
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON EVASIONE ORDINI IN 48 ORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORICIEL per Amiga, L.49.000

E' finalmente arrivato Jim Power! Possessori di Megadrive e Super Famicom, tremate...

JIM POWER in Mutant Planet

Siamo sullo splendido e coloratissimo Zantor: pianeta di mutanti. Nelle vesti di un rambo del futuro vi apprestate a combattere contro magici animali e personaggi mitologici, contro uomini senza età in un luogo senza tempo. Il vostro compito è quello di scoprire cosa si cela dietro l'oscura leggenda che circonda questi mitici territori. Questa missione non vi è stata imposta da nessuno, è solo la vostra testardaggine a spingervi là dove nessun altro uomo era giunto prima..."quanto ci vorrà per scoprire la verità?". "Almeno un'ora comandante...". (Vecchio Faggio (alias Stefano Giorgi)! Ma cosa diavoletto ci fa il tenente Scott sul pianeta Zantor a rompere i convoglioni a Jim anziché essere sull'Enterprise ad aggiustare l'accendisigari di bordo e "romperli" a Kirk?!?). Paesaggi tanto meravigliosi quanto sconosciuti fanno da sfondo a questa frenetica avventura resa ancora più eccitante dalla velocità dell'azione e dalle splendide musiche. Siete abili, forti e prodi, ma attenzione(!), guardatevi sempre alle spalle poiché strani esseri tenteranno d'interrompere il vostro cammino sempre più frequentemente, tanto frequentemente che li vedrete spuntare come funghi da ogni direzione. Coloro (o lo lascio in bianco e nero?) non sono molto felici che dopo secoli e secoli qualcuno tenti di nuovo di intruffolarsi nei loro sacri territori, perciò faranno di tutto per impedirvelo, ricorrendo anche ai trucchi più loschi come lanciarvi contro cani feroci a digiuno da più di un mese o come contare sull'aiuto di alcune massaie impazzite che vi faranno un servizietto appena vi avvicinerete alle loro finestre... Comunque non saranno certamente queste banalità a fermarvi, certo, come dice mio padre i conti si fanno sotto il fanale e perciò anche qui ve la dovrete vedere con i mostroni "tagliaextralarge" di fine livello e, vi assicuro che son dolori... Ah! Quasi mi dimenticavo un'ultima irrilevante sciocchezzuola, dovrete anche salvare quella rompi della vostra fidanzata che si è ficcata nei guai come al solito...

Emanuele Scichilone

GAMES machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Galattico, veramente galattico, nonché interstellare, interplanetario e intercosmospaziale. La Loriciel aveva iniziato bene la sua performance con Tennis Cup, era scesa un po' di tono con Golden Eagle, che resta secondo me lo stesso un buon prodotto, ed è uscita ultimamente con Paraclimbing (Paragliding, ndMax) che non ho avuto ancora modo di vedere. Jim Power, secondo l'uniforme parere redazionale, si pone tuttavia su un gradino ben più alto rispetto alle realizzazioni precedenti. Tecnicamente è ineccepibile con scrolling extrafluido, dodici colonne sonore una più bella dell'altra, più di duecento colori su schermo contemporaneamente, tre livelli di parallasse che sembrano addirittura cinque o sei, movimenti al cinquantesimo di secondo, etc etc. La giocabilità è grandiosa e l'effetto che fa stare davanti ad un capolavoro del genere è di essere in sala giochi. Finalmente un gioco eccellente nel suo genere che dovrebbe rendere chiare le idee a tutti sulle potenzialità di una macchina come l'Amiga. Tremate, o console, è arrivato Jim Power (anche se fra poco ve lo godrete anche voi...)

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

INTERVISTA A FERNANDO VELEZ

(Programmatore di JIM POWER per Amiga)

* La prima volta che ho caricato JIM POWER sul mio Amiga, ho avuto l'impressione che al posto del bianco computer di Mamma Commodore ci fosse un nero e lucente Megadrive: grafica a tutto schermo, scrolling fluido e senza incertezze, velocità e colonna sonora incredibili. Caro Fernando, ma tu avevi iniziato a programmare JIM POWER con il preciso scopo di ottenere un prodotto "stile console"?

- Lo scopo di JIM POWER era quello di ottenere un gioco tecnicamente perfetto e veloce che sfruttasse al massimo tutte le capacità di Amiga. Comunque è già strutturato per la conversione su console.

* Avevi realizzato altri prodotti prima di JIM POWER?

- In precedenza ho realizzato solo alcuni demo, ma questo è il mio primo gioco completo.

* Complimenti! E dimmi, come mai avete pensato a Chris Huelsbeck per le musiche e gli effetti sonori (Chris è autore di tantissime colonne sonore di videogames, tra cui quelle di R-Type, Turrican, Turrican 2 e Apydia; tra l'altro ha realizzato anche un CD con le versioni riarrangiate in studio dei suoi pezzi più belli)?

- La Loriciel ed io abbiamo scelto Chris Huelsbeck perché lo consideriamo uno dei migliori ed universalmente riconosciuti musicisti per computer e console. Del resto, musica ed effetti sonori, in un gioco, sono tanto importanti quanto una buona grafica ed un buono scrolling. Questi tre elementi insieme sono essenziali per la realizzazione di un programma di alta qualità.

* Elencami qualcosa di incredibilmente tecnico su JIM POWER...

- Ci sono più di 200 colori su schermo, uno scrolling parallattico a tre playfield (hai mai visto niente del genere in un gioco prima d'ora?) e una velocità di scrolling a 50 frames al secondo.

* Vedo che sei preparato in materia. Ma ora sii onesto: elenca pregi e difetti di JIM POWER.

- Beh, penso che... scusa ma ora devo proprio scappare a... programmare!!!

* OK, dimmi allora se ti sei ispirato a qualche altro gioco...

- Non credo di essermi ispirato a qualche gioco in particolare (Risky Woods, decisamente, ndMax): ho semplicemente studiato ciò che un Amiga può offrire ed ho provato a realizzare il miglior gioco possibile.

* Progetti futuri?

- La conversione di JIM POWER per console, no? E posso aggiungere che il lavoro è già iniziato e che il gioco sarà disponibile per tutte le console più diffuse.

* Hai qualcuno in Italia che vorresti salutare?

- Beh... Ciao, Cicciolina!!! Scherzi a parte, adoro l'Italia!

*Per fortuna non siamo più in periodo elettorale! Comunque, dopo questa sviolinata finale, chi potrebbe non acquistare JIM POWER (sottoscrivo, NdSH)?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERCORRI I LABIRINTI CHE TI CONDURRANNO
NELLA DIMENSIONE OLTRE LA VITA PER
SCOPRIRNE LE MISTERIOSE PRESENZE.....

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

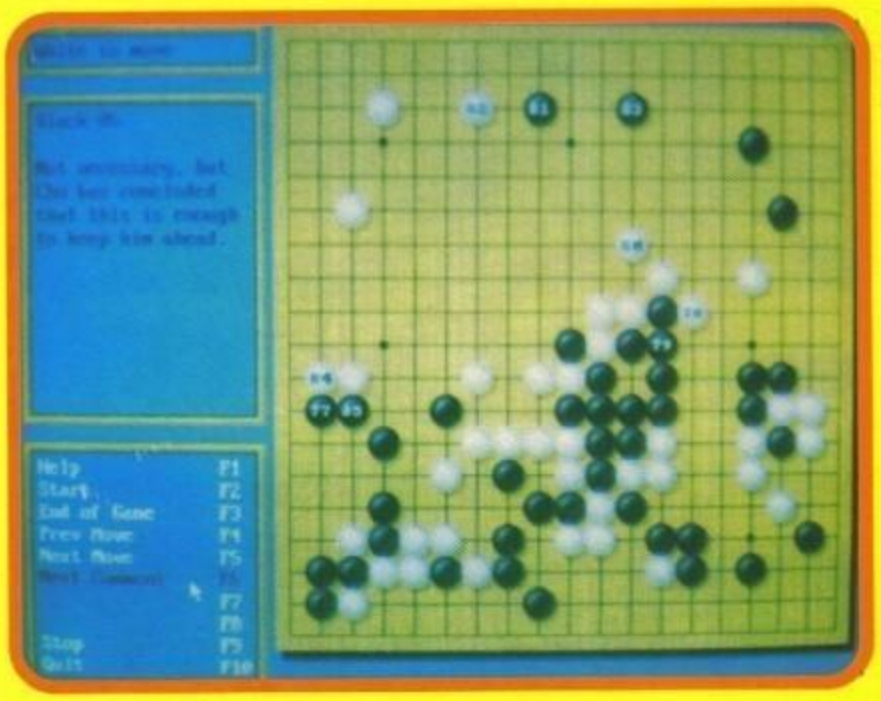
http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES per PC L. 69.900

Prendete l'Othello, la dama e gli scacchi, mescolateli ben bene, aspettate tremila anni e dovrebbe venire fuori qualcosa di vagamente simile al Go. Come? Non sono stato abbastanza chiaro? Allora, ricapitoliamooo...

GAMES machine

STAR PLAYER



GO SIMULATOR

Coloro che pensavano che il Go fosse un gioco stupido e banalotto farebbero meglio a ricredersi. Al di là del fatto che ci sono solo nove semplici regole da imparare, riuscire a giocare in maniera decente è frutto di lunga esperienza e di un'intuizione strategica che raramente è possibile coltivare su altri giochi del genere. Tutto perché Go non è il solito giochino da tavolo dove vince chi mangia più pedine dell'avversario, ma chi riesce a circondare un maggior numero di caselle.

La conquista di una pedina avversaria, infatti, è ottenuta circondandola ai quattro lati (le diagonali non contano). Similmente, racchiudendo nel modo di cui sopra una casella, sia esso occupata o meno dall'avversario, porta comunque alla conquista del territorio (se poi c'e anche l'avversario dentro, meglio: si ottiene allo stesso tempo un vantaggio materiale e posizionale). Il me-

desimo procedimento funziona anche con gruppi interi di pedine avversarie, sia che formino quadrati, rettangoli, rombi, linee rette o serpentine strane: la differenza consiste nel fatto che la procedura di accerchiamento è più lunga e quindi più laboriosa. Dal canto suo l'avversario può impedire la cattura allungando il gruppo di pedine minacciato.

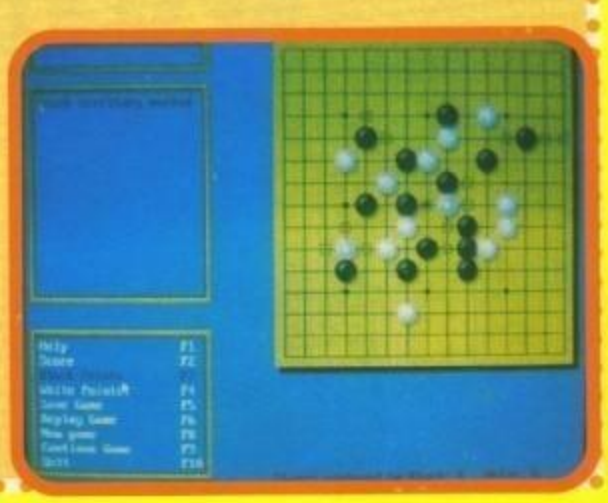
Il gioco, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, termina quando entrambi i concorrenti passano mano, il che avviene generalmente a scacchiera ancora lungi dall'essere completa, oppure quando entrambi i giocatori si sono resi conto dell'inutilità di proseguire il gioco (cioè a risultato praticamente conseguito).

Il bello è che all'atto di calcolare il punteggio le pedine praticamente mangiate sono considerate morte e provvedono ad ingrassare il punteggio del giocatore di colore avverso. Il che dovrebbe rendere una volta per tutte l'idea di quando sia inutile ispirarsi a giochi ben più classici e mangiare il mangiabile quando si potrebbe più strategicamente andare a cercare punti deboli del nemico altrove.§

G.B.

PC

Non fatevi ingannare dalle apparenze: Go è un gioco molto più complicato di quello che sembra: la vittoria non è sancita dal numero di caselle sulla scacchiera (come potrebbero farvi pensare, ad esempio, Othello o, in un certo qual modo, la Dama o il Filetto), ma da come sono strategicamente posizionate. Tutto sta, infatti, nel cercare di racchiudere porzioni di scacchiera più grandi di quelle dell'avversario. E il che è più facile a dirsi che a farsi perché bisogna acquisire una certa visione di gioco decisamente diversa da quelle a cui siamo abituati. Per fortuna il programma comprende più o meno tutto quello che serve per tirarci fuori dall'impiccio ed aiutarci a prendere confidenza col gioco. Il che vuol dire: introduzione al gioco con tanto di consigli spiccioli, partite commentate già presenti su disco, problemi vari per esercitarsi sulle varie tattiche e mosse consigliate durante il gioco. Non solo: tanto per aiutarvi ulteriormente, eccovi quattro scacchiere diverse, di cui la più piccola è appositamente disegnata per i principianti che non vogliono cimentarsi in partite troppo caotiche. Il tutto col supporto della VGA 640x480 (presenti anche EGA, CGA e altre schede inferiori, comunque) e un'interfaccia da mouse non troppo elaborata (e neanche troppo veloce) per permetterci di usare agilmente anche la tastiera. Molto altro non c'è da dire, salvo che ci sono venti livelli di difficoltà e quindi quasi chiunque dovrebbe trovare pane per i suoi denti, a patto di aspettare il tempo necessario (sulle scacchiere più grandi, infatti, il computer pensa sensibilmente di più).



TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVO ATARI LYNX

IL VIDEOGIOCO PORTATILE A COLORI CON GRAFICA A 16 BIT E SUONO STEREO A 32 BIT

A SOLO 189.000 LIRE

In vendita presso tutti i migliori negozi di giocattoli e di Hi-Fi

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21
20095 Cusano Milanino (MI) - Tel. 02/6134141

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSI per PC L. 79.900

Dunqueee... Treasures of the Savage Frontierrr... fammi pensareee... basta, ho capito: è il seguito di Gateway to the Savage Frontier! E' il caso di dire il lupo (la SSI) perde il pelo, ma non il vizio?

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

C'era una volta una bionda favolosa di nome Siulajia che passava il giorno a guardare misteriosamente un brillante dai riflessi dorati sulla copertina di un ben noto gioco (facendo impazzire gli acquirenti)... e la notte a scatenarsi in contorsionismi vari con un certo Llorkh.

Il caso volle che costei, come ogni bella ragazza, fosse perdutamente desiderata da ogni umanoide della frontiera, in particolare da un certo Lord Innominabile che un giorno ebbe la bella pensata di farla rapire. Il guaio è che gli autori del ratto scelsero male l'ora del misfatto (mezzanotte o giù di lì) e, invece di rapire la ragazza nel suo letto, catturarono involontariamente Llorkh, il quale (poveraccio) aspettava solo che la ragazza uscisse dalla doccia.

Il resto ve lo potete immaginare: l'Innominabile fece fuoco e fiamme alla vista dell'amante di lei e lo rinchiuse nella peggiore segreta del suo maniero e dichiarò guerra alla fazione del padre di Siulajia.

Ora serve solo qualcuno che metta tutto a posto e liberi lo sventurato ragazzo. E mi sa tanto che quel qualcuno sarete voi!

Bene! Ora che sapete la storia, forse è meglio passare alle caratteristiche del gioco in questione, o meglio alle differenze con precedenti uscite, che sono davvero poche. Prima di tutto i combattimenti sono stati "movimentati" dall'introduzione dei rinforzi. il che, in parole povere, significa che quando meno ve l'aspettate, qualche guerriero si aggiunge ad ognuna delle due fazioni in battaglia. All'atto pratico questo significa duelli più lunghi del normale, e una maggior dose di tensione dovuta soprattutto all'insicurezza del risultato con l'introduzione di nuovi elementi. Sull'altro piatto della bilancia bisogna però mettere la sensazione di noia che può suscitare un combattimento che si protragga un po' troppo nel tempo. Un'altra novità (che, però si può verificare solo all'aperto) è quella delle condizioni atmosferiche, che modificano in negativo le vostre capacità di movimento in battaglia o nei viaggi (per la serie: già non basta essere assaliti da tutte le parti, anche il tempo ci si mette!).

Il resto più o meno lo sapete: caricate i vostri personaggi da un Gateway to the Savage Frontier (l'episodio precedente della serie) oppure createne di nuovi come qualsiasi RPGista "serio" dovrebbe fare e poi buttatevi nell'avventura.

E che la bionda sia con voi! G.B.

PC

Se la SSI continua così avrò presto bisogno di un database per ricordarmi tutti i titoli usciti con questo sistema di controllo (la SSI puntigliosamente precisa: vincitore di un qualche premio non ben precisato. Alla faccia della precisione!). Comunque, se proprio volete che mi sprema le meningi per ricordare il numero più o meno approssimato, siamo sull'undici; il che è come dire: "abbiamo trovato una miniera d'oro e la sfruttiamo più che possiamo, alla faccia di quei poveri (poveri perché finiranno presto in miseria) appassionati di RPG e che non vedono i limiti dei nostri giochi". Fortunatamente qualche marginale miglioria c'è, come i rinforzi che capitano nel bel mezzo di una battaglia e che sovente provvedono a cambiare non poco le possibilità di vittoria. Per il resto rimane quello che ormai tutti sapete o dovreste sapere: un'altra grande bella avventura con un'interfaccia che ha subito poche (sia pure importanti) migliorie lungo il suo lungo cammino, ma che a non pochi è già venuta a noia. In attesa di Beholder 3 può anche andare...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMI E MANUALI IN ITALIANO

É DURO RESTARE IN CIMA...

SOFTWARE 2000's

The MANAGER

The Manager da Software 2000 è una nuovissima simulazione di calcio manageriale che presenta tutte le squadre del Campionato Italiano 1991-1992. L'obiettivo del gioco è di portare la tua squadra preferita in testa alla classifica della Serie A, oltre che a cimentarti nei campionati europei.

- *Possono partecipare contemporaneamente da 1 a 4 giocatori.*
- *Seleziona la tua squadra preferita e scegli un periodo di 1 anno, 5 anni o senza limiti.*
- *Le sequenze animate in 3D ti permettono di osservare i punti salienti della tua squadra in azione.*
- *Gestisci i soldi oltre che la squadra: - amplia lo stadio per attirare più spettatori - incassa altri soldi mediante la sponsorizzazione - compra e vendi sul mercato dei trasferimenti per migliorare la squadra.*

Fotogrammi con varie presentazioni.

Amiga e PC (VGA).

SOFTWARE 2000

U.S. GOLD

© 1992 Software 2000. Tutti i diritti riservati.
Marketing e distribuzione effettuata dalla U.S. Gold Limited sotto autorizzazione della Software 2000

MA É PIU DURO ESSERE ULTIMI

Gli screenshots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

LEADER DISTRIBUZIONE

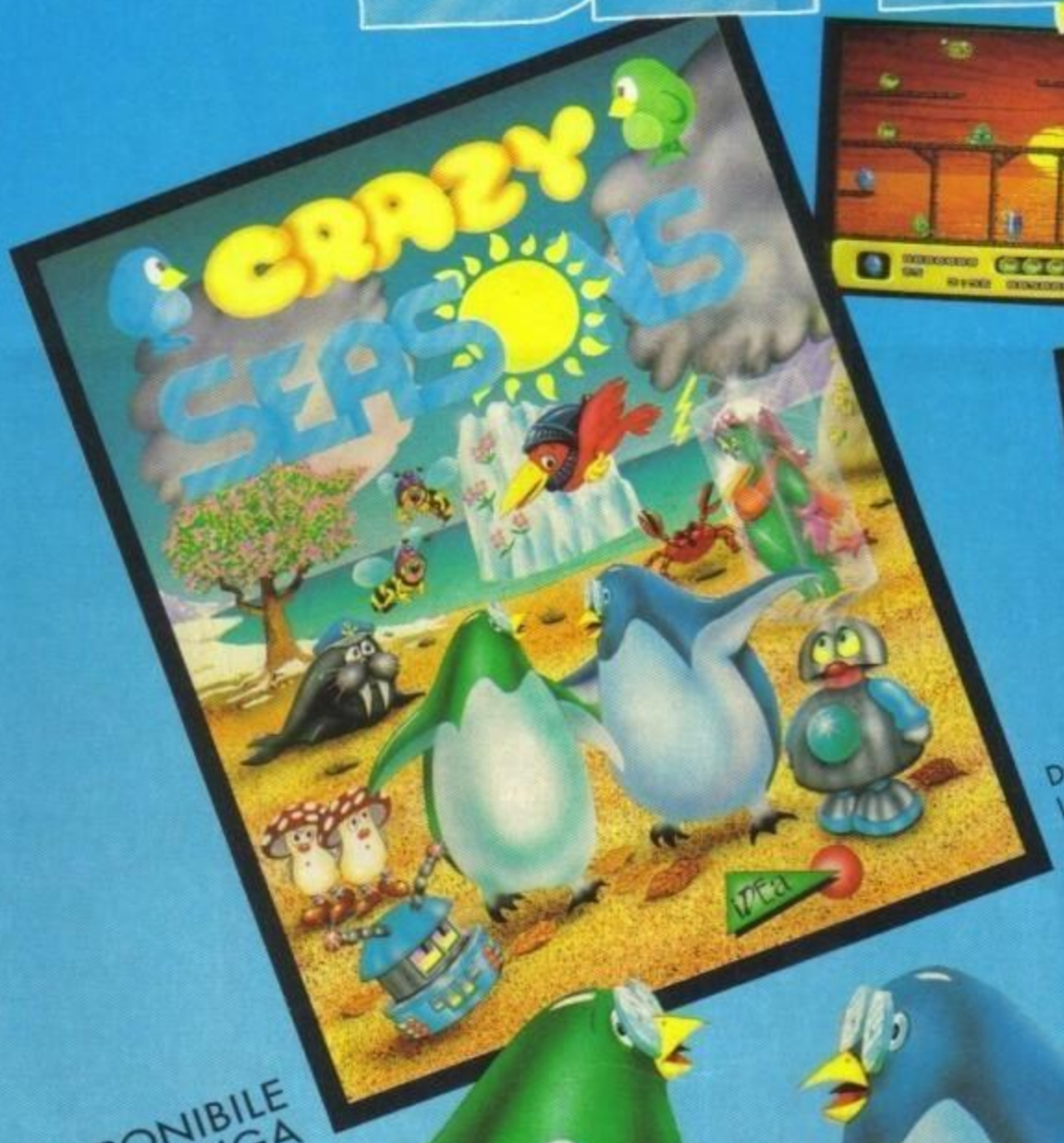
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L' ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. Mazzini 15 21020 Casciago (VA)

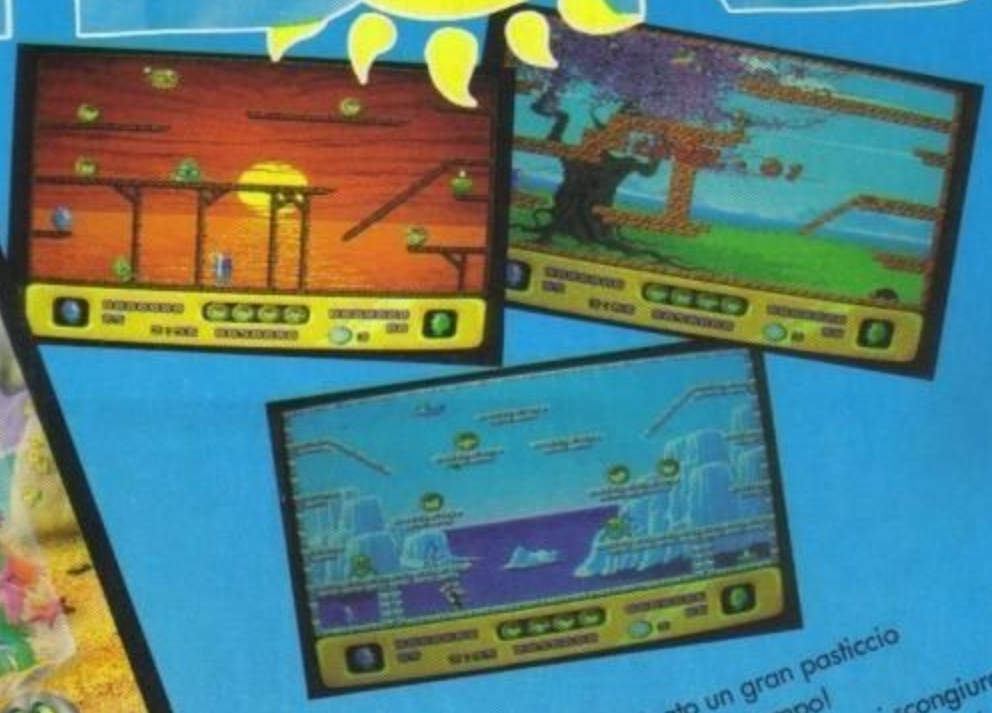
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ILLUSTRATOR: CARLO MATTONI - GAVIRATE (VA)

CRAZY SEASONS





Due famosi scienziati hanno combinato un gran pasticcio lavorando su un prototipo di macchina del tempo!
Ora l'universo è in grave pericolo e solamente tu puoi scongiurare la catastrofe: devi riordinare, secondo lo schema richiesta, i 4 contenitori di fluido temporale dispersi, attraversando le quattro stagioni dell'anno e 50 entusiasmanti livelli. Ma attenzione: per evitare gli innumerevoli nemici e per guadagnare punti bonus aggiuntivi dovrai far funzionare il cervello!
Per uno o due giocatori simultanei.

DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER
DISTRIBUZIONE

iDEa®

PER VOI "PINGUINI" INTELLIGENTI!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

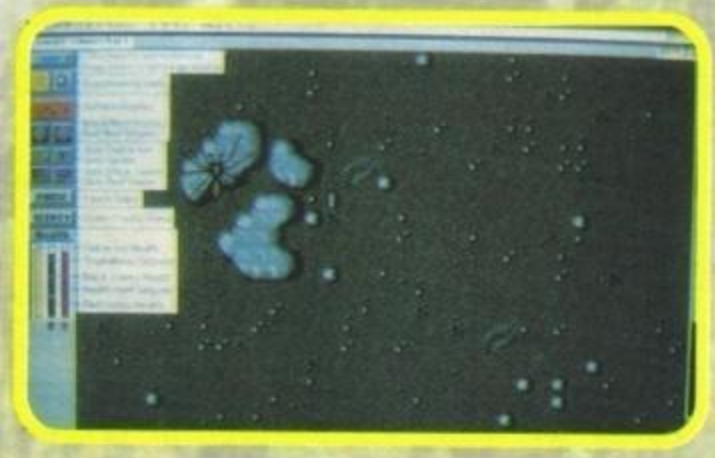
http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN/MAXIS per Amiga L.89.900 , PC L. 89.900

Hanno simulato le città, i treni, la pesca, il mondo, tutti i tipi di veicoli, di aerei, di elicotteri, di discipline sportive e, pensate un po', anche un sorta di Dio... Da oggi aggiungiamo ufficialmente anche le formiche. Potrei riempire quattro pagine se solo volessi continuare ad elencare tutte le simulazioni esistenti.
Solamente ora è d'obbligo una domanda che mi attanaglia da diversi anni: a quando la simulazione di nappatura del montone?

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Prima di iniziare questa recensione è bene che vi descriva brevemente con che cosa avrete a che fare, ovvero una brevissima storia su che cosa è un imenottero.
Formica, nome comune di una vasta famiglia di imenotteri, suddivisa in otto sottofamiglie. Si conoscono circa 7500 specie di formiche (ma chi cavolo se ne frega? Vabbè ormai l'ho scritta...), diverse per grandezza e per vari particolari: tuttavia tutte queste hanno alcuni caratteri morfologici comuni per quanto riguarda il capo, il torace e l'addome. Il capo è dotato di forti mandibole, le cui dimensioni e forma variano secondo le funzioni alle quali sono adibiti i diversi individui di ciascuna specie; le mandibole servono di massima, per afferrare, tagliare o bucare, ma sono usate di rado per la nutrizione (questa mi giunge proprio nuova). Per cibarsi le formiche usano generalmente le mascelle ed il labbro inferiore, foggiato a lingua (dalla regia mi suggeriscono "ligula" sebbene non sappia cosa precisamente sia)(spero non una parolaccia), che costituiscono l'apparato succhiatore e lambente (questa recensione sprofonda sempre di più nell'ambiguo...).
Gli occhi composti, di solito poco sviluppati, sono posti lateralmente (ma va!), mentre tra loro si trovano tre ocelli (?) (spesso mancanti nelle operaie) e due antenne mobilissime.
Dopo questa noiosissima nonché indispensabile (sei sicuro, ndMax) introduzione passiamo a vedere come è strutturato quest'ultimo prodotto ludico.
Per chi non l'avesse ancora capito (e lasciatemelo dire ci vuole proprio tutta) Sim Ant non è "nientepocodimeno" che una volgarissima simulazione di formicaio. A questo punto voi vi chiederete: tutto qua? E no! Cari i miei lettori, questo gioco è tanto complesso tanto quanti sono i peli di Giancarlo. Lo scopo primario è di riuscire a sviluppare il proprio formicaio in maniera dignitosa, tenendo conto di numerosi particolari, quali possono essere ad esempio formicai avversari, che vi ostacoleranno in tutti i modi possibili e immaginabili. Senza dimenticare eventuali animali, che vengono a scaricare i loro fluidi organici proprio sopra alle vostre antenne e di eventuali falciatrici i cui effetti dannosi sono facilmente intuibili. Oltre questi pericoli, sono anche presenti ragni ed altri insetti voraci di formiche.
Proseguendo la descrizione potrete dichiarare guerra ad un formicaio adiacente per la supremazia del territorio, dovrete tenere conto anche delle variazioni atmosferiche, quali la pioggia e cimentarvi in tante altre mostruose imprese degne di ogni formica. Anche se uno degli scopi principali rimane sempre quello di rifornire costantemente di cibo il formicaio ed anche voi stessi.
Sim Ant si presenta come il classicissimo gioco in pieno stile Maxis, cioè rappresentato a finestre e con al lato un menu ad icone sostitutivo del canonico menu a tendina anch'esso presente. Nella finestra principale viene rappresentata l'area di gioco, mentre nelle ausiliarie le statistiche ed altre interessanti quanto complicate opzioni di gioco. Per fortuna è comunque possibile giocare seguendo i consigli del computer che appariranno di volta in volta sullo shermo dicendovi quello che dovrete fare, i quali sono molto utili specialmente



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tante, perché ora per Amiga sono disponibili tutte quelle schede che un tempo solo un possessore di PC poteva possedere. Tutto questo ha portato i programmatori della Maxis ad optare per una soluzione che si adeguasse ad ogni formato, avendo incluso nel pacchetto software una versione in alta risoluzione ed una in bassa, una con effetti sonori mega ed una senza.

Su un Amiga 500 o un 2000 standard, purché siano espansi almeno ad un megabyte, il gioco può essere giocato solamente in bassa risoluzione e gli effetti sonori dipendono solamente dalla memoria che avete (1 mega=effetti brutti, 1.5/2/3 mega=effetti belli; chiaro no?).

Su un Amiga 500 o 2000 con sistema operativo 2.04, le cose si fanno un tantino più complicate; senza espansioni Sim Ant può essere giocato solo in bassa risoluzione. Se invece possedete un espansione che vi permetta di avere almeno 1 mega di chip ed 1 di fast potrete finalmente gustarvi la "hi-res version". Per tutti gli Amiga, ovviamente tranne il 3000, che possano far girare il gioco in hi-res.

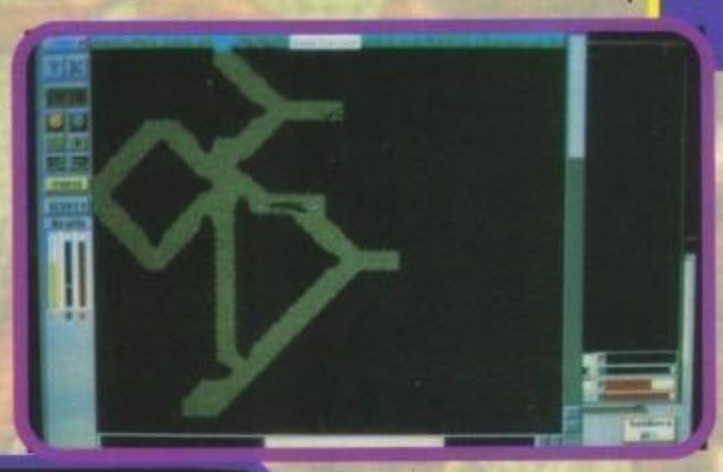
E' consigliata una scheda acceleratrice ad almeno 16Mhz. Infatti il gioco tende ad essere dannatamente lento nell'aggiornamento delle finestre in bassa risoluzione, figuratevi un po' come possa essere lento in quella alta. Per concludere è anche possibile installare il gioco su Hard Disk.

Giovanni Papandrea

nelle prime partite dove il caos regna sovrano. Conclusa qui una sommaria descrizione del gioco apriamo una parentesi tecnica: AMIGA alias PC... La saga del gioco mutante prende piede anche su Amiga.

Solamente alcuni anni orsono i PC erano gli unici computer che potevano essere espansi a livello hardware, con schede sonore grafiche ecc...

Di conseguenza ci si trovava davanti al problema di far girare lo stesso gioco o programma su macchine lente o veloci e con più o meno colori una rispetto all'altra. Cosi nacquero i primi giochi mutanti che si adeguavano ad ogni sistema, autoconfigurandosi secondo le risorse disponibili. Ritornando ai giorni nostri, possiamo catalogare Sim Ant come gioco mu-



Amiga

Indubbiamente Sim Ant è un bel gioco, che potrà appassionare per molto tempo i fanatici di Sim-City & Co. con una vasta gamma di opzioni e una longevità notevole. A questo punto vi starete chiedendo perché si sia meritato solamente un misero 78%.

Innanzi tutto per l'esosa quantità di hardware installato che il gioco richiede e per l'esasperata lentezza con cui gira su un'Amiga standard.

Il gioco è stato testato su un Amiga 500, 3 drives, 2.5 mega di memoria senza schede acceleratrici (il mio!) ed è risultato molto più lento di una lumaca stanca. Invece su un'Amiga 3000, 3 drives, 5 mega di memoria fast e 3 di chip, scheda grafica Impact Vision a 16 milini di colori, Hd 100 mega, 60030 a 25 Mhz e tanto per finire sistema operativo 2.04 e 1.3 selezionabile, il gioco si è trovato a proprio agio, girando in maniera dignitosa e sopratutto alla giusta velocità (dimenticavo, un megagrazie a Massimiliano Cozzi per averci messo gentilmente a disposizione il suo computer per la recensione e le fotografie in hi-res).

Un particolare degno di nota è che Sim Ant gira molto più velocemente su un Amiga 2.04 che su 1.3, l'aggiornamento delle finestre è sensibilmente più veloce, grazie al fatto che sui nuovi computer 2.04 le librerie matematiche residenti in ROM sono state ottimizzate in modo da renderle più veloci.

In definitiva un gioco mutante con la votazione anch'essa mutante, che varia da 78% fino a sfiorare la novantina, a seconda della potenza del computer sul quale si ha intenzione di farlo girare.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
79%

PC

Per il PC, Sim Ant è sostanzialmente uguale alla versione Amiga. Di conseguenza vale tutto quello che ho detto nel commento precedente, eccetto che su Big Blue non si hanno problemi di aggiornamento delle schermo. Come nella versione Amiga sono presenti due versioni, in alta ed in bassa risoluzione.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

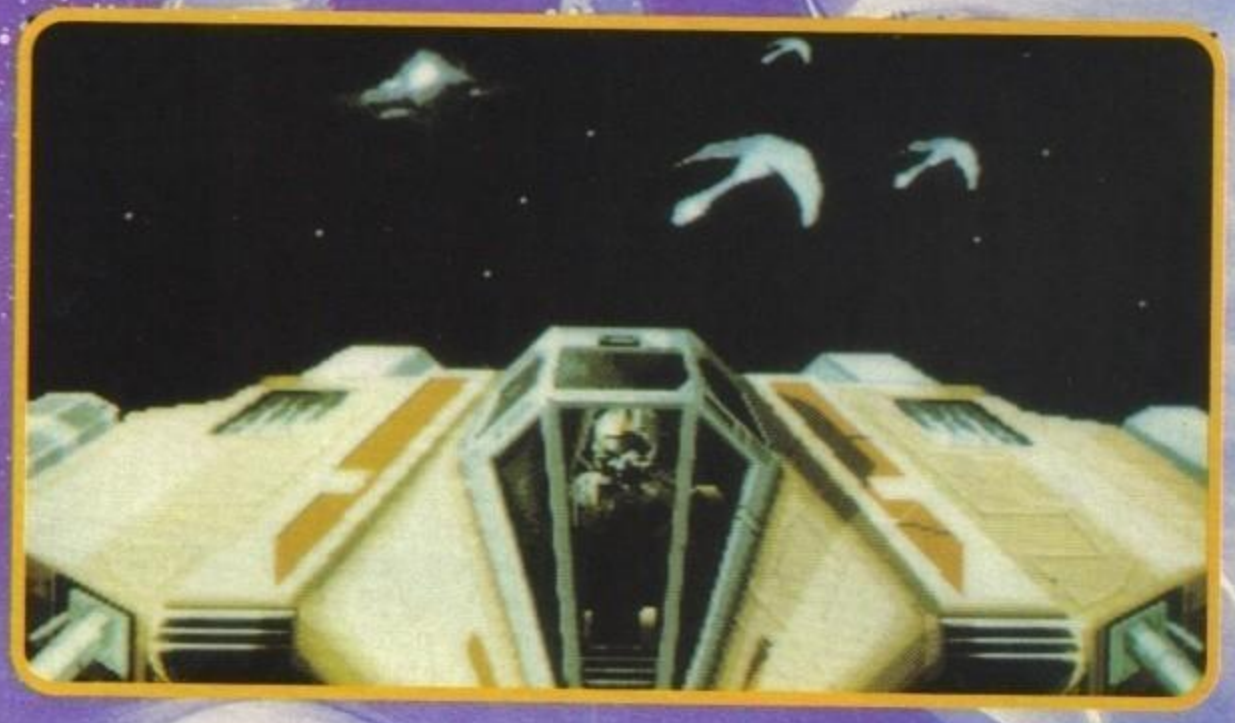
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Atari ST, Amiga L.N.P., PC L. N.P.

Sperduti nelle gelide profondità dello spazio dovrete affrontare un'odissea di dimensioni epiche per riuscire a portare il vostro popolo verso un pianeta che possa garantire una duratura esistenza. Un solo uomo ha tutte le capacità necessarie per assicurare la sopravvivenza della sua gente: se l'azione vi esalta e il pericolo non vi spaventa, preparatevi ad affrontare una delle più mitiche avventure spaziali della vostra vita.



ERIC

GAMES machine

STAR PLAYER

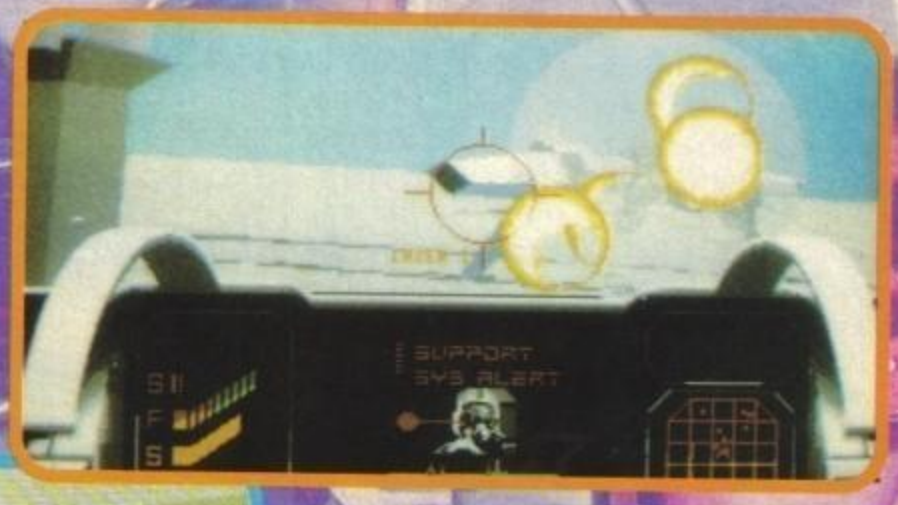
Purtroppo, come ben si sa, niente dura in eterno, e così anche la stella principale del vostro sistema solare ha iniziato a dare preoccupanti segni di instabilità; con un sole che si sta evolvendo in una super-nova, sembra che l'unica soluzione plausibile per il perpetuarsi della vostra razza consista nell'emigrazione di massa verso il leggendario Ulysses VII, il solo pianeta che secondo gli scienziati potrebbe essere utilizzato come nuova dimora. Aripurtroppo, come è ancor più noto, tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare, e in questo caso il mare è rappresentato dall'impero Rexxon, un'evoluta civiltà aliena guerrafondaia, attraverso il cui territorio siete sfortunatamente costretti a passare.

I tentativi di scendere a patti non hanno dato assolutamente risultati positivi per cui, col tempo che stringe, avete deciso di sfondare le difese nemiche con la forza e di portare in salvo l'inerme popolazione su di un'immensa flotta spaziale. Per controbattere la forte inferiorità del numero, i vostri scienziati hanno sfruttato l'Epical, uno dei materiali più resistenti fino ad ora scoperti, per costruire le tre formidabili astronavi da guerra che potrebbero significare la salvezza della vostra specie: i primi due, il Battleaxe ed il Redstorm, sono dei grandissimi incrociatori spaziali, e avranno il compito di proteggere il grosso della flotta, mentre il terzo, l'Epic, è stato sviluppato come un caccia estremamente maneggevole e dotato di possenti sistemi di difesa e difesa che sfruttando i ritrovati della tecnica più avanzata, avrà lo scopo di assalire e mettere fuori combattimento (con una serie di missioni che elencherò in seguito) i principali e più pericolosi ostacoli che si frapporranno tra voi e la vostra terra promessa.

Grazie alle vostre indubbie capacità di volo, dovrete cimentarvi in focosi combattimenti sia nel tenebroso spazio, sia sulla superficie di inospitali pianeti, stando ben attenti a non "bucare" nessuna delle otto missioni, poiché il fallimento di una sola di queste porterebbe inevitabilmente alla fine della partita.

Il gioco vero e proprio è introdotto da un'ottima presentazione che racconta brevemente la trama, dopo di che vi troverete nella vostra cabina di comando, suddivisa nella vista esterna in tre dimensioni a poligoni pieni molto ben disegnata e da una serie di strumenti che vi tengono informati sulle prestazioni del vostro bolide alato.

Benché lontani dalla perfezione del controllo via mouse di Thunderhawk, l'interfaccia di controllo via tastiera estremamente funzionale rende il tutto parlo abbastanza immediato, con molti aspetti del programma, come ad esempio gli atterraggi, semplificati al massimo: ciò può essere considerato un pregio (se vi ricordate la mostruosa difficoltà nell'attraccare alle stazioni orbitali rotanti di Elite capite sicuramente cosa intendo), ma ben presto questa stessa immediatezza potrebbe rivelarsi controproducente perché senza un po' di strategia e senza una certa vastità di azioni possibili il gioco degenera più che altro in uno spara e fuggi spaziale. Questa scarsità di profondità nello schema di gioco è comunque ripagata dalla velocità e dalla qualità della grafica; le astronavi immense e perfettamente disegnate sono una bellezza da guardare, grazie anche alle numerose viste esterne, ricordando la curatissima rivelazione delle collisioni che vi



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

permette di volare tra le infrastrutture dei vascelli più grossi senza rischiare di schiantarvi per un errore di calcolo del computer. Anche la strategia d'attacco dei nemici è molto ben curata, con caccia che eseguono efficaci tattiche di accerchiamento e manovre di fuga invece di puntare sempre dritti verso la vostra flotta. Lo stesso dicasi per la quantità crescente di nuove armi con cui gli scienziati vi equipaggiano dopo ogni missione.

Vediamo dunque cosa vi attende durante quest'odissea della vostra flotta. PRIMA MISSIONE: la vostra prima missione consiste nell'aprire una strada attraverso una cintura di asteroidi minati sul confine dell'impero Rexxon e di raggiungere ed eliminare una stazione di intercettazione su Amragan Nine per evitare che la flotta imperiale sia avvertita in anticipo della vostra presenza. SECONDA MISSIONE: il vostro secondo obiettivo è la distruzione di un colossale cantiere minerario situato sul pianeta Tarrun e sulla sua Luna che è il principale rifornitore di materia prima per la creazione del carburante nucleare utilizzato come propellente dalle astronavi rexxoniane. A protezione del complesso troverete torrette laser multiple, i soliti lancia missili e una numerosa flotta di caccia nemici. TERZA MISSIONE: dopo il vostro attacco a Tarrun, l'esercito rexxoniano scaglierà una controffensiva contro le astronavi civili più deboli e sprotette della vostra flotta; benché il numero di assalitori non sia molto grande, dovete fare attenzione a eliminare la maggior parte dei nemici poiché sono in grado di causare grosse perdite tra le vostre file.

QUARTA MISSIONE: nella quarta missione dovrete scender di nuovo su un pianeta nemico, il Potead, per eliminare un gigantesco Magma Cannon che, sfruttando l'energia geotermica del vulcano attivo su cui è costruito, è capace di sparare portentosi colpi fuori dall'orbita stessa del pianeta mettendo così in grave pericolo le astronavi di passaggio. La densa atmosfera e la potente forza di gravità renderanno purtroppo più arduo il controllo dell'astronave, dovrete quindi far doppiamente attenzione ai sistemi di difesa terrestri.

QUINTA MISSIONE: dopo la distruzione del Magma Cannon, il nemico vi lancerà contro un copioso numero di caccia monoposto, molto veloci e maneggevoli, anche se alquanto semplici da danneggiare, accompagnati da parecchi incrociatori stellari; il vostro scopo è quello di eliminare almeno il 60% delle forze avversarie, assicurando così la sopravvivenza della vostra flotta. SESTA MISSIONE: ancora una volta dovrete attaccare una base situata a terra, ovvero il quartier generale del commando rexxoniano, e vi posso assicurare che le difese aeree e le fortificazioni nemiche si riveleranno un quasi proibitivo problema da affrontare; se doveste riuscire nella vostra missione, la flotta nemica sarà isolata dal controllo centrale, dandovi così una speranza di vittoria nella prossima agguerritissima battaglia spaziale. SETTIMA MISSIONE: questa sarà ricordata come la più grande guerra interstellare della storia, e ciò dovrebbe darvi un'idea dei problemi che vi aspettano. Guidati dai due più potenti incrociatori dell'esercito imperiale, dovrete affrontare le insidie di ben 1400 astronavi nemiche (!!!)(e chi le ha contate?); comunque il vostro scopo principale non è logicamente quello di abbatterle tutte (ci mancherebbe altro), ma "solo" quello di sfondare il ponte di comando di uno degli incrociatori nemici, mettendolo così fuori uso. OTTAVA MISSIONE: l'ultima missione si rivelerà anche una delle meno complesse, almeno strutturalmente; dopo aver eliminato il grosso delle forze rexxoniane, dovrete scortare la vostra flotta fino a Ulysses VII proteggendola dagli sporadici attacchi da parte delle astronavi superstiti. Finalmente, dopo tanta sofferenza e fatica, arriverete in vista della vostra nuova patria, e qui, dopo esservi rilassati per una sessantina d'anni, verrete a conoscenza che una forza oscura non meglio identificata si stà aprendo la strada verso casa vostra con intenti non molto pacifici... Si, fra non molto (quanti anni?) potremo goderci il continuo di questa affascinante epopea... E sicuramente noi saremo nuovamente pronti ad affrontarla.

LUKE

Amiga

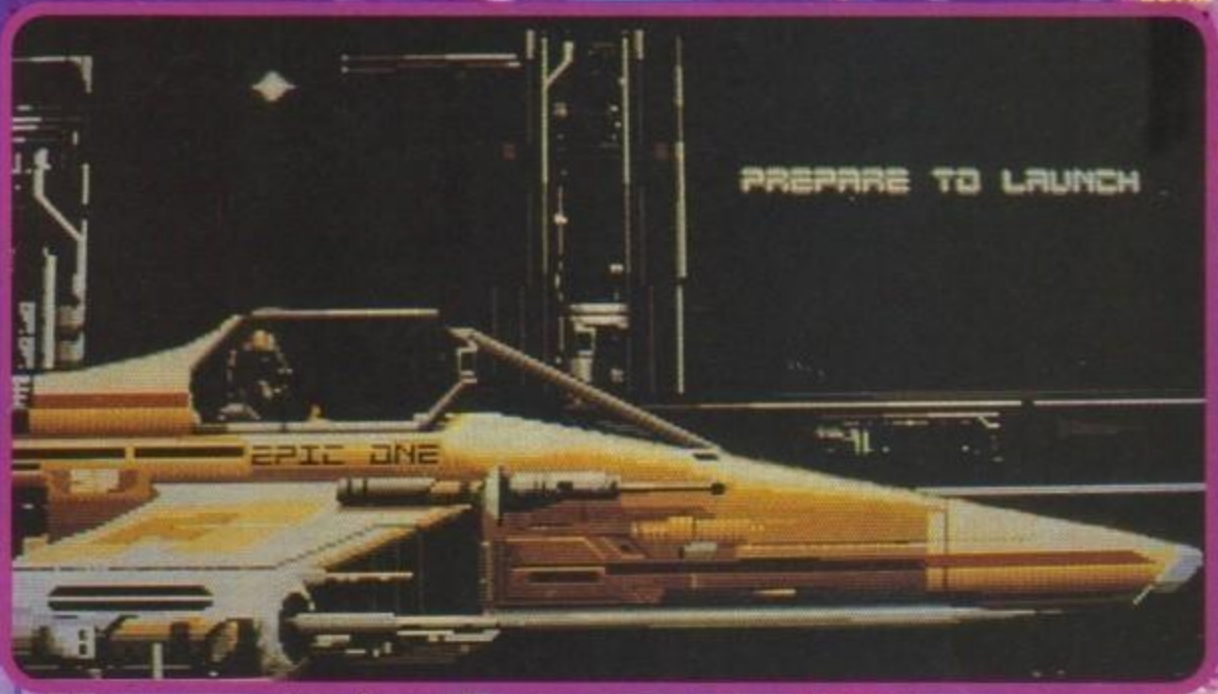
Bellissimo da vedere, divertente da giocare: tutto sommato non credo ci sia bisogno di dire di più (... Comunque lo farò lo stesso). E' il tipico gioco che ti affascina fin dall'inizio, tenendoti attaccati al mouse per ore ed ore nel tentativo di eliminare tutti gli avversari senza farti a tua volta abbattere; sicuramente non possiede una profondità strategica degna di nota (voi combattete, non date ordini), cosa che potrebbe rendere ripetitivo il gioco per qualcuno, ma comunque resta il fatto che la difficoltà crescente del programma e l'azione costante ve lo farà giocare e rigiocare anche dopo che lo avrete finito un paio di volte. I programmatori ci hanno impiegato anni e anni per finirlo (indubbiamente uno dei titoli dalla genesi più travagliata delle storia del software), ma bisogna dire che i loro sforzi sono stati sicuramente premiati dal miglior prodotto di questo genere fino ad ora pubblicato sui nostri computers. I miei più sinceri complimenti! Digital Image Design, continuate così!

PC

Se disponete di un PC veloce (e per veloce intendo dire un 386 sopra i 20Mhz) Epic rappresenta un'esperienza come se ne sono viste poche fino ad oggi; sicuramente uno di quei titoli che vale la pena annoverare fra gli immancabili.
Se invece la vostra macchina ha delle presetazioni inferiori dategli ugualmente un'occhiata, anche perché gran parte del fascino non va in ogni caso perduta.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK *fun*

TUTTO PER IL COMPUTER O LA TUA CONSOLE PREFERITA

JOYSTICK *fun*

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MILANO VIA LORENTEGGIO, 38 TEL. 02/48952821 FAX 02/48952819

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE ORIGINALE

Foto Mauro

AMIGA e P.C.

NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE

Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

Il Grillo Parlante

NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486

SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL

PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

VIDEO GAMES

Videogiochi originali per
AMSTRAD - ATARI - AMIGA - C64 - SEGA -
- NINTENDO - GAMEBOY - LYNX - IBM

ARRIVI SETTIMANALI

SOFT center

MOUSE - CLOCHE - SIMULATORI DI VOLO - PENNE OTTICHE - DRIVER - FLOPPY DISK- STAMPANTI-
MODULATORI - ESPANSIONI - SCHEDE GRAFICHE -INTERFACCE MIDI - DIGITALIZZATORI AUDIO/
VIDEO - MONITORS - CAVETTERIA - ACCESSORI - *OLTRE 100 MODELLI DI JOYSTICK*

VIDEO GAMES

SASSARI - Via dei Mille n° 15/17 Tel. 079/234724 - Fax 079/230060 - P.zza Azuni n° 12

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore AMIGA
ATARI
LYNX
SOFT center
Nintendo GAME BOY™
IBM Rivenditore autorizzato PS/1
SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

ASSI coop. s.r.l. assistenza servizi sistemi informatici

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

L'AMIGA COMPRALO DOVE VUOI
PER ESPANDERLO VIENI DA NOI

PREZZI IMBATTIBILI
TELEFONARE!!!

- o Espansione di memoria: da 512 KB a 8MB
- o HD SCSI interni-esterni da 52MB a 420MB
- o HD SCSI removibili da 44MB a 88MB
- o Schede compatibilità AT286- 8 - 16MHz
- o Accelleratrici a 32Bit 68030-68040
- o Interfacce MIDI
- o Genlock
- o Digitalizzatori
- o Modem
- o Stampanti NEC-PANASONIC
- o Monitor NEC-HYUNDAI
- o Software Professionale DTV-DTP-MIDI

IN PIEMONTE PRESSO

HI-FI CLUB

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore

COLLEGNO (TO)
C.so FRANCIA 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
BS s.r.l. - CADRIANO (BO)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITUS per Amiga L. 49.900 , PC L. 49.900

Più pelosa di Giancarlo, più scaltra di Max, più veloce di Alex, chi sarà mai?
Ovviamente la volpe protagonista di questo gioco, Fox... Titus the Fox.

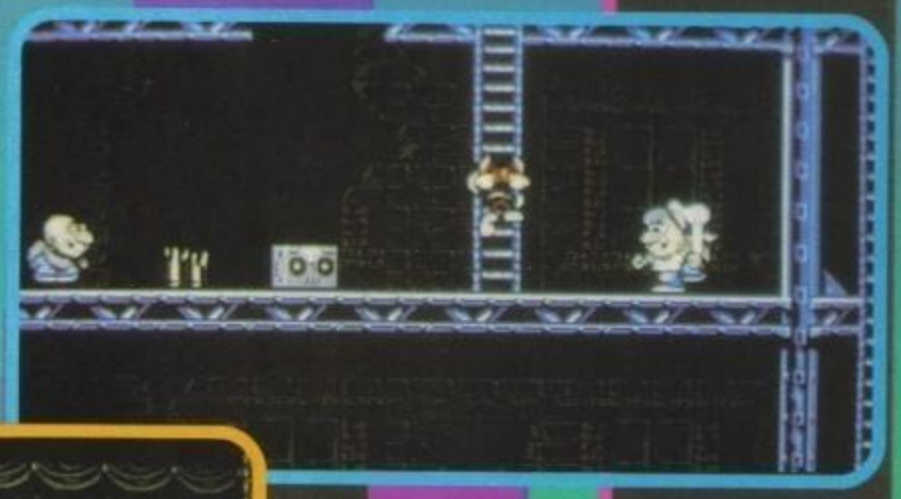
La storia di Titus the Fox è una delle più collaudate nei videogichi e vede la vittoria del bene sul male. Altro che violenza, i giochi insegnano la morale! (Vedi Alien Storm). Titus è un'onestissima volpe (oltre che essere il simbolo dell'omonima Software House) ed ha un terribile problema. Il guaio è che la sua beneamata pulzella Foxy (nome troppo originale), durante un viaggio nel deserto del Sahara per conto della rivista The Gam... Ehm! Fox & Locks, con lo scopo di investigare su una rarissima specie di animale: "la volpe del deserto" (ogni riferimento a persone o a fatti realmente esistenti è puramente intenzionale), è stata rapita da alcuni banditi durante il servizio fotografico.

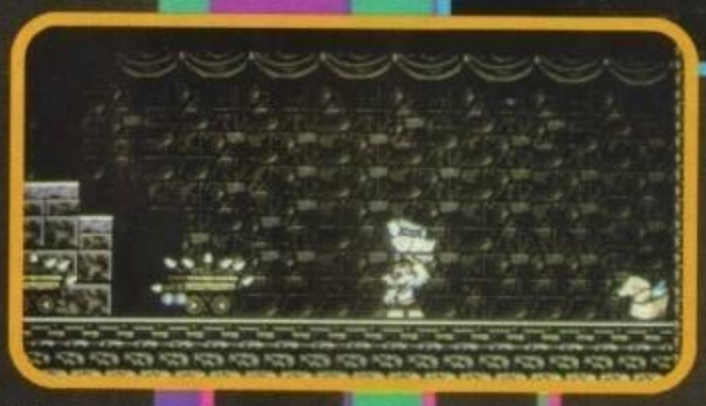
Ora l'adorabile Foxette viene coattivamente tenuta prigioniera, come un'avversa concubina nell'Harem dei cavalieri di Shah Hassan a Marrakech.

Titus non ha scelta, deve prepararsi per andare a salvare la sua adorata volpettina, affrontando un lungo viaggio tra mille pericoli e mille e una notte (forse questa era un altra storia, boh!). Il gioco è un riuscito compromesso tra un platform e un arcade, che il manuale definisce con l'azzeccatissimo nome di Jump'n'Run (salta'n'corri).

Possiamo definire Titus un po' come un emulo di "Mac Gyver" perché egli si rifiuta categoricamente di utilizzare armi da fuoco, per prediligere un sano uso di tutto quello che trova in terra, cioè spazzatura. Raccogliendo un oggetto, le azioni possibili sono svariate, tra cui: lanciarselo in testa (decisamente sconsigliato), lasciarlo cadere in testa ai nemici (vedi Wile E.Coyote), scagliarlo contro i nemici, usarlo come piattaforma oppure fruire del normale utilizzo a cui è stato preposto dal costruttore stesso (ehm!).

Alcuni oggetti possono essere usati anche come mezzo di locomozione, ad esempio il tappeto magico permette di volare sopra ai cattivi e agli ostacoli più difficili da oltrepassare. Per far ciò è sufficiente salire il più in alto possibile, srotolare il tappeto e salirci sopra; facile no?! Lo skateboard permette di sfrecciare ad assurde velocità per il livello, sbaragliando ogni avversario che disgraziatamente si trova sulla sua traiettoria. Un ultimo mezzo di locomozione è lo scooter dorato, il quale è molto veloce e conduce quasi subito alla fine del livello corrente, l'unico inconveniente è che è necessaria una buona dose di riflessi per evitare i vari ostacoli che altrimenti faranno perdere al nostro beneamato Titus una larga fetta della sua energia.





Per facilitare un pochettino il giocatore, ogni tanto si possono trovare, disseminati qua e là, alcuni bonus. Indubbiamente il più utile è quello che ricarica parzialmente l'energia, anche se gli altri svolgono una funzione di tutto rispetto. Indispensabile per poter pensare di finire il gioco è la lampada ad olio, che se raccolta (allo scopo sarà sufficiente camminarci sopra) darà il codice del livello attuale da inserire all'inizio del gioco, in modo da non ricominciare ogni volta da capo. Un ultimo bonus, rappresentato da un lucchetto, è quello che in caso di morte vi permette di ripartire dal punto in cui l'avete raccolto.

La lunga strada che divide Titus dalla sua adorabile Foxy o Foxette è popolata dai più strani quanto ambigui personaggi. Alcuni come il bruto sono beneomale inoffensivi, basta saltarli e il gioco è fatto. Purtroppo quando si incominciano ad incontrare dei barboni che vi tirano die-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tro bottiglie di vino, oppure dei maniaci travestiti da bidoni dell'immondizia, che come ci si avvicina cominciano a scaraventarci contro temibili martellate, le cose cominciano a farsi un tantinello più acide. Altri impavidi difensori di Shah Hassan, sono il Babyboom (un bambino armato di una bottiglia mortale), Toyo (il serpente occhialuto), vecchiette armate di coltello, api, scheletri, maranza con la fionda e tanti altri per un totale di 54. Il gioco vanta la bellezza di novecento schermi suddivisi in quindici livelli, stanze segrete bonus nascosti e trappole mortali. Anche se a questo punto una domanda è d'obbligo: ma chi cavolo gliela fa fare a Titus di sbolognarsi tutta questa strada solo per andare a salvare un rotolo di carta igienica (Foxy)?

Giovanni Papandrea

Titus the Fox
To Marrakech and Back

Amiga

A dire la verità, ho sempre avuto qualche pregiudizio nei confronti di questa Software-House Francese. Forse perché era da una lunga serie di anni che continuava a propinarci dei bidoni colossali al posto dei giochi. Dopo l'uscita di Blues Brothers (dal quale riprende direttamente le principali routine di gioco, anche se ulteriormente implementate), sentivo che qualcosa stava per cambiare, che la qualità del software Titus stava nettamente migliorando. Ed ora all'uscita di Titus the Fox tutti i miei pregiudizi sono crollati, finalmente ho aperto gli occhi e ho visto che cosa realmente i Francesi sono in grado di realizzare. Un divertente platform-game con tendenze arcade, era da tanto tempo che non ammiravo un così ben riuscito compromesso tra i due generi. La grafica è veramente carina e ben curata, piena zeppa di simpaticissimi personaggi ed il sonoro rientra in quelli che sono gli standard Amiga. Unica nota dolente ma neanche troppo, è l'area di gioco abbastanza ristretta e l'impossibilità cronica di poter passare alcuni trabocchetti.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
88%

PC

Sostanzialmente la versione per PC di Titus the Fox e identica a quella Amiga, con una sola differenza fondamentale: lo scrolling è del tipo "push-screen", cioè lo schermo si nuove velocemente come si giunge ad un estremo di esso. Questa soluzione da non pochi problemi in fase di gioco, rendendo impossibile vedere se c'è qualche nemico davanti a noi quando ci accingiamo a far muovere lo schermo. Ma di questo non accuso la Titus, obbligata dalla difficoltà che trovano i PC a gestire uno scrolling sufficientemente fluido.

La grafica è praticamente identica a quella di Amiga e l'area di gioco occupa tutto lo schermo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
* * * * * * * * * * * * * * * * * *
Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 170.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	59000	69000	
Advantage Tennis	49000	59000	
Age	49000	69000	
Alcatraz	59000		
Big Game Fishing	59000	69000	30/30
Castle Of Dr. Brain	89000	99000	
Civilization		99000	
Clik Clak	49000		25/29
Deuteros	49000		
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Eco Quest "Sierra"		99000	
F1 Grand Prix	79000		
Fascination	59000	69000	
Football Champ	59000		29/29
Freakin Funky Fuzzballs		49000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Gobliiins	49000	69000	
Golden Eagle	49000	59000	
Great Napoleonic Battles	49000		
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Hero Quest + Return		69000	
Hyperspeed		119000	
Jonny Quest			/29
Kick Off Giants	20000		
Knightmare	59000		
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Monkey Island II	89000	89000	
Obitus		79000	
Ork	49000		
Police Quest III	89000	99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	59000	69000	
Retee!	39000		25/29
Riders Of Rohan		69000	
Robocod	39000		
Rolling Ronnie		39000	
Rubicon	59000		25/29
Secret Weapons Luftwaff		99000	
Shuttle		99000	
Space Quest IV	89000		
Star Trek		59000	
Super Space Invaders		39000	
Tip Off	49000		
Ultima VI	69000		
Wild West World	59000	59000	
Willy Beamish	89000	99000	
Wing C. II Special Oper.		49000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000		
Battletech II		79000	
Birds Of Prey	59000		
Brides Of Dracula	49000		
Conquests Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse ITA	59000	59000	
D/Generation		79000	
Dragons Lair Singe Castle		79000	
Eye Of The Beholder II		79000	
Falcon III		109000	
Fire Team 2200	69000	79000	
Flight Of The Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Fuzzball	49000	49000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Hudson Hawk	29000		
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion ITA		69000	
Midwinter II	79000	119000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Paperboy II		49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	29000	29000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Red Baron	89000	89000	
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadow Lands	59000		
Simpsons	29000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Gun	49000		25/29
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turtles II coin-op	49000	49000	
TV Sports Boxing		69000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II		69000	
Wizardry 6	79000	79000	
Wizardry 7	Soon	Soon	

MEGADRIVE	GAMEBOY
Adapter JPN 25.000	Super Mario Land
Adapter M.S.II 99.000	Double Dragon
Joystick Tac 49.000	Kung Fu Master
Joystick Arc. 120.000	Bubble Bobble
Fantasia	The Punisher
Last Battle	Batman
Super Monaco G.P.	Simpson
Turrican	
Sonic The Hedgehog	**SUPER NINTENDO**
Jewel Master	**Joe & Mac 129000**
Out Run	Pit Fighter 139000
El Viento	**Rival Turf 139000**
Golden Axe II	**WWF Wrestle 139000**
Joe Montana Football	Mystical Ninja 139
Ice Hockey	Super Ghouls'n'Ghost
Rastan Saga II	S. Off Road 129000
Wrestle War	
GAME GEAR	**ATARI LYNX**
Sega Adapter 49.000	Ninja Gaiden
Pop Breaker	Strider II
Super Golf	Toky
G-Loc	World Cup Soccer
Castle Of Illusion	**PC ENGINE**
Shinobi	Pc Kid II
Super Monaco G.P.	Death Angel Legend
Dragon Crystal	Bubble Gun Crash

SuperNintendo Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000	Nosferatu L. 139.000
Big Run L. 129.000	Pga Tour Golf L. 129
Bill Lambeer Basket 139	Paperboy 2 L.139.000
Bombuzal L.129.000	Pilots Wing L. 129.000
Castlevania IV 139.000	Populous L. 129.000
ChessMaster L.129.000	RPM Racing L. 129.000
D-Force L. 139.000	Radio Flayer L. 139.000
Darius Twin L. 139.000	Raiden L. 139.000
Dennis Baseball L. 139	Robocop 3 L. 139.000
Drakken L. 139.000	Robomech L. 139.000
Dream TV L.139.000	Rocketeer L. 139.000
Dungeon Master L.149	Shanghai L. 129.000
Earth Defence L. 129	Sim City L. 129.000
Equinox L. 129.000	Simpsons L. 139.000
Extra Innings L. 129000	Smartball L. 129.000
F-Zero L.129.000	Smash TV L. 129.000
Final Fantasy II L.149	Solstice 2 L. 129.000
Final Fight L.139.000	S. Adventure Is. L139.
Gradius 3 L.129.000	S. Baseball 1000 L139.
Hole 1 Golf L. 129.000	S. Bases Loaded L.129.
Home Alone L.149000	S. Battle Tank L. 139000
Hyperzone L.119.000	S. Double Dribble L139
Lemmings L. 129.000	S. F1 Built L. 129.000
Might Magic 2 L.149	S. R-Type L. 139.000
Ncaa Basket L. 149000	Turtles L. 149.000
Nolan Ryan L.129000	Zelda 3 L. 129.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	680	650
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	970	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1200	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 500
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800 — 180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA	L. 1.300

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

ASTIGAMES

Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

メガドライブのハイパーアタッチメント
SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE

Nintendo GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

O.T.S. ELECTRONICS

Commodore AMIGA

Il più qualificato Amiga Center della Capitale
Il primo service di stampa a colori professionale

POINT POINT POINT POINT POINT POINT

AMIGA 3000 Mod. 25/50 6MB
GVP Impact Vision 24
Il più avanzato sistema per il Desktop Video Professionale

Lire 6.500.000 + I.v.a

AMIGA 500 Plus
GVP HD 8+ IMPACT II
HD 52MB + 2MB RAM

LIRE 1.580.000 + i.v.a.

O.T.S. Electronics S.r.l.
Via dei Gelsi, 130/B Tel. 06-25.97.209
Via A. Romano, 3 Tel. 06-32.32.892
Roma

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765299 - FAX (051) 765252

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORM per Atari ST, Amiga L.49.900 , PC L. 69.900

Anche se, a dar retta al titolo sulla confezione, questo gioco pare semplicemente un poker, sul genere effettivo non dovrebbe esserci alcun dubbio: è uno "strip" poker. (Ma quale titolo e titolo, con tutto quello che c'è sulla confezione tu stai a sottilizzare sul titolo? NdMax).

Cover Girl POKER

Wooow, Fiuuù, accidenti, caspiterina, ecc. ecc. (aggiungere una decina di esclamazioni a piacere (almeno voi non correte il rischio di venire censurati)). Mica male: pare che otto tra le più famose top model o cover girl o quel cavolo che volete (l'importante è che ci siano, vero?)(Che ci siano, ma soprattutto che siano fatte così. L'avete vista bene Trine? NdMax) si siano date appuntamento da un certo fotografo della Sales Curve e si siano (s)vestite come se stessero giocando ad un ipotetico strip poker. Il tutto con grande gioia, ovviamente, degli appassionati e non (e in particolare del fotografo. Quasi quasi cambio mestiere).

Ma forse è meglio dare una piccola guardatina a quelle che sono le ragazze del programma (cioè quelle che vanno fuori a cena col programma, vero, spiritosoni?). Scopriamo così con nostra somma sorpresa che figura anche Maria Whittaker, la barbara più famosa e abbondante della storia dei videogiochi, che stavolta si cimenta in uno spogliarello su un grande letto bianco.

La "barbara" del gioco, casomai, è una certa Amanda Godden che si presenta come giocatrice di football americano ma sotto sotto sappiamo tutti che non nasconde certo un fisico da maschiaccio ma ben altro. Se avete qualche dubbio sul "cosa" non vi resta che provare.

Se invece desiderate qualcosa di ben più femminile fin dall'inizio non vi resta che puntare su Ginny Champ che senza tanti preamboli si esibisce alla finestra del suo appartamento coperta solo da della biancheria nera.

Oppure potete scegliere quella bella figliuola della Trine Michelsen, che parte come infermiera e, detto fra noi, ha buone speranze di guarire certe malattie con una semplice occhiata, specialmente se il paziente è di sesso maschile (e se ha funzionato con Giorgio... Bah, forse questa è un po' troppa cattiva. Ma fa lo stesso... NdMax).

Proseguendo l'enarrazione di simili beltade femminili e sensuali, si può citare una certa Donna Ewin, che riempe di esotismo i vostri monitor grazie al paesaggio che la circonda... e di erotismo con la sua grazia da pantera.

I patiti del genere sofisticato troveranno invece pane per i loro denti scegliendo come antagonista Sofia Bratlund, una brunetta in abito da sera davanti a un pianoforte, che con un minimo di abilità da parte vostra potrebbe perdere la testa per voi (e sull'onda dell'entusiasmo pure l'abito).

Se invece desiderate qualcosa di più insolito potreste puntare su Jane niente-cognome-non-voglio-renderlo-pubblico, che cerca di imitare a modo suo Babbo Natale, pur senza avere il sacco dei doni, ma ben altre doti (quali ve lo potete più o meno immaginare).

Sempre per stare in tema di cose un pochino insolite, potrebbe incuriosirvi l'ultima covergirl, Signe Andersen, non fosse altro che per una certa affinità di vedute con la nostra Cicciolina. In comune hanno, infatti, un candido vestito da sposa e una chioma lunga e bionda. Oltre, probabilmente, a una certa capacità di intrattenimento degli uomini (che purtroppo a noi validi recensori non è stato possibile valutare di persone, peccato perché ci poteva scappare un super Top Score).

Bene! Ora non vi resta che cimentarvi nel solito strip poker, gioco che penso conosciate già fin troppo bene (e anche se non lo conoscete fa niente, tanto non siete mica voi a spogliarvi, ma loro: giocate pure a caso e qualcosa di buono prima o poi verrà fuori), anche perché non ci sono sostanziali differenze con precedenti versioni. No, a dire il vero una in particolare c'è: gli indumenti non valgono più 100 dollari come eravate abituati, ma 2500. In compenso

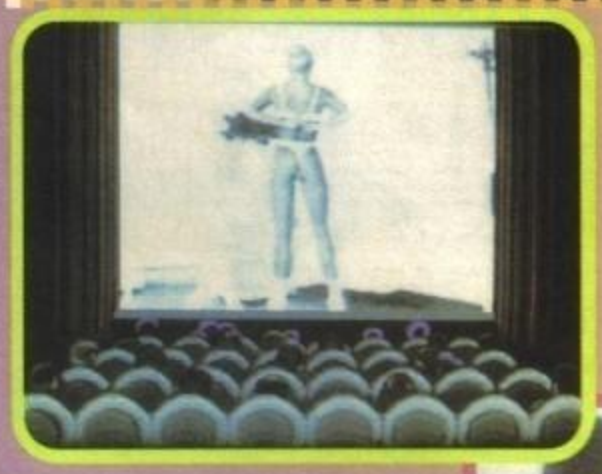
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TO TGM WITH LOVE

Amiga PC

Le premesse sulla quantità sono davvero buone: otto ragazze otto (di solito sono tre e per vederne altre bisogna aspettare i data disk) per giunta scelte tra le più famose ragazze-copertina, o almeno così vorrebbero farci credere, perché l'unica che conosco è Maria Whittaker (con questo non butto certo via le altre, intendiamoci!). Per giunta di queste otto ragazze, quattro (e non otto come dice la confezione) non si spogliano nel classico modo a sostituzione di schermata, ma con un breve filmatino animato (quattro frame, capirai!) in bianco e nero proiettato in un immaginario cinema. C'è anche l'opzione, già incontrata in Hollywood Poker Pro, per ingrandire i particolari dell'immagine (e spixellare tutto, per intenderci) e per focalizzare l'attenzione su certi dettagli. Sul gioco, invece, niente da dire, salvo forse che si può giocare anche in tre (ma non vedo a chi possa interessare). Rimane ancora un solo dubbio: se la grafica è bella il prodotto è sicuramente vincente, altrimenti... E la verità sta nel mezzo, nel senso che le digitalizzazioni sono buone, ma l'area di schermo utilizzata è un po' troppo piccola e alcune schermate risultano quindi troppo poco dettagliate per fare effetto. Con questo non voglio certo dire di guardare altrove, ma solo di non stupirvi troppo se qualche videata vale poco: ce ne sono sempre tante altre.



uno spreadsheet. Piccolo particolare: non chiedetemi come si fa a tornare al gioco perché non lo so (e le istruzioni non sono di nessun aiuto). So solo che schiacciando nuovamente lo stesso tasto si torna alla schermata dei titoli, magari proprio mentre eravate appena riusciti a ridurre in mutande la vostra avversaria. Frustrante, direi!

G.B.

(sospirone di sollievo), anche la quantità di soldi che si possono scommettere in una volta sola sale dal consueto massimo di 25 a 999, il che, matematicamente parlando, significa che è più facile sfruttare una mano buona puntando come degli ossessi e di conseguenza svestire più in fretta la bellona di turno.

Una curiosità: premendo il tasto F10 si attiva il boss key e appare

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Disney SOFTWARE

CHI VUOLE METTERSI NEI PANNI DI ROGER RABBIT?

THE SOUND SOURCE

collegata al tuo PC produce le voci dei tuoi eroi offrendo orchestrazioni ed effetti sonori fenomenali.

DISPONIBILE per PC e compatibili. Prossimamente per l'Amiga.

Chi è così pazzo da mettersi nei panni di ROGER RABBIT?... TU!

La tua missione : riagguantare quel monello di BABY HERMAN prima che MOMMY si accorga della sua fuga. Altrimenti ne vedrai di tutti i colori. Ti aspetta ogni sorta di inghippo: il birbante è molto sveglio e la travolgente JESSICA ti tiene d'occhio. Sei stato avvisato... La Disney Software ti offre questo cartone animato interattivo con una grafica fantastica, delle animazioni deliranti e una colonna sonora che è la fine del mondo.

Developed by BlueSky Software

© 1987 The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.

Distribuito da INFOGRAMES

CANICULE LYON

CTO 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) Fax (051) 753410

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES/ WALT DISNEY per PC L. 69.900

Ed eccoci nei ruggenti anni trenta, alla vigilia della seconda guerra mondiale. Siamo nell'epoca del massimo entusiasmo per l'aeronautica, testimoniata dalle grandi competizioni aeree con ambiti trofei in palio: Bendix, Schneider, Pulitzer, Thompson, Gordon Bennett...

E' l'epoca in cui geniali progettisti e abilissimi piloti infiammavano le folle con prestazioni sempre migliori in gare altamente combattute; a noi interessano solo due grandi figure di questo rutilante carrozzone: Cliff Secord e Ambrose Peabody. Il primo è un giovane asso dell'aviazione sportiva, il secondo è il suo meccanico di fiducia nonché inventore del Cirrus X-3, uno zainorazzo in grado di far volare una persona a oltre cinquecento miglia orarie. Il binomio Secord-Cirrus avrebbe dato vita all'epopea del fumetto anni '30 dell'uomo-razzo (già vista in "Rocket Ranger" della Cinemaware), e infatti The Rocketeer ha una trama simile: un misto di guerra, eroismo, propulsione a razzo e nazisti. La struttura del gioco è a episodi: ci sono diverse fasi arcade dotate di preambolo e postambolo in stile fumetto, collegate logicamente in modo da formare la storia del gioco e giocabili indipendentemente. Ognuna ha un proprio nome, che ne riassume il contenuto e serve come codice d'accesso; così agendo è possibile progredire nel gioco, se si vuole, saltando le fasi già superate. E la storia? Andiamo, bamboli: non sono micco del tutto; se la volete sapere avete queste alternative: corrompermi con una cifra sibaritica, farmi una proposta che non posso rifiutare, giocarci voi stessi, sottopormi a torture incredibili (rompendo decine di joystick sotto il mio naso). Ma (scusate un attimo) mi vogliono al telefono. [... pausa ...] Riprendo a scrivere: ho appena ricevuto una proposta che non posso rifiutare dal Megapresidente, quindi posso (anzi, devo!) dirvi la trama. Semplicemente c'è il buon Cliff che deve all'inizio mostrarsi degno di pilotare il Cirrus. Dopo la prova arriveranno i tedeschi in assetto di guerra per rubare i piani, ci scapperà una bella sparatoria, e anche i tedeschi (che nel frattempo hanno rubato un prototipo di super-aereo e si sono imboscati la vostra ragazza). Dovrete quindi inseguirli a razzo e impedire che portino prototipo e piani al loro paese. Ci sarebbe altro, ma non posso dirvelo: mi hanno appena annunciato che mentre scrivevo mi è stata rubata la tastiera...

W.B.

THE ROCKETEER

PC

Bisogna assolutamente dire che alla Walt Disney hanno fatto il possibile per spremere dal povero PC (notoriamente una macchina difficile per i giochi di azione) fasi arcade esaltanti e gratificanti. Cominciando dalla grafica (può essere EGA/TGA o VGA/MCGA; niente CGA & C.) possiamo ammirare una quantità strepitosa di immagini digitalizzate mobili, come è accaduto in Crime Wave, che è ancora qualcosa di raro su PC. Ad esempio il gioco può vantare uno scorrimento laterale a (quasi) tutto schermo in grafica 256 colori: balzella un po' ma senza dubbio esalta, soprattutto quando la grafica digitalizzata è così realistica. Aggiungiamo il sonoro, che supporta l'audio digitalizzato tramite altoparlantino e le più famose schede musicali per colonne sonore e dialoghi (nelle scene da fumetto). Naturalmente il programma vuole essere aiutato da un minimo di configurazione, partendo da 640 K di RAM e dall'esclusione degli XT. Il minimo richiesto è un AT 12 MHz (su cui il gioco viaggia abbastanza lesto, solo lo scorrimento può dare qualche problema). C'e anche un po' di garbuglio per il DOS: il gioco è stato provato su un AT Compaq 12 MHZ con DOS Compaq 3.31, e la macchina si impiantava regolarmente dopo qualche minuto (non è il primo gioco che combina questo scherzo). Rimedio: caricare temporaneamente un DOS 4.01; ha sempre funzionato in tutti i casi. Infine i sistemi di comando: l'uso della tastiera vi procurerà il ben noto stress ai tendini della mano destra (costretta sul tastierino numerico), ma potete usare mouse e joystick. La conclusione? Compratelo e godetevi un pacco di azione e grafica!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

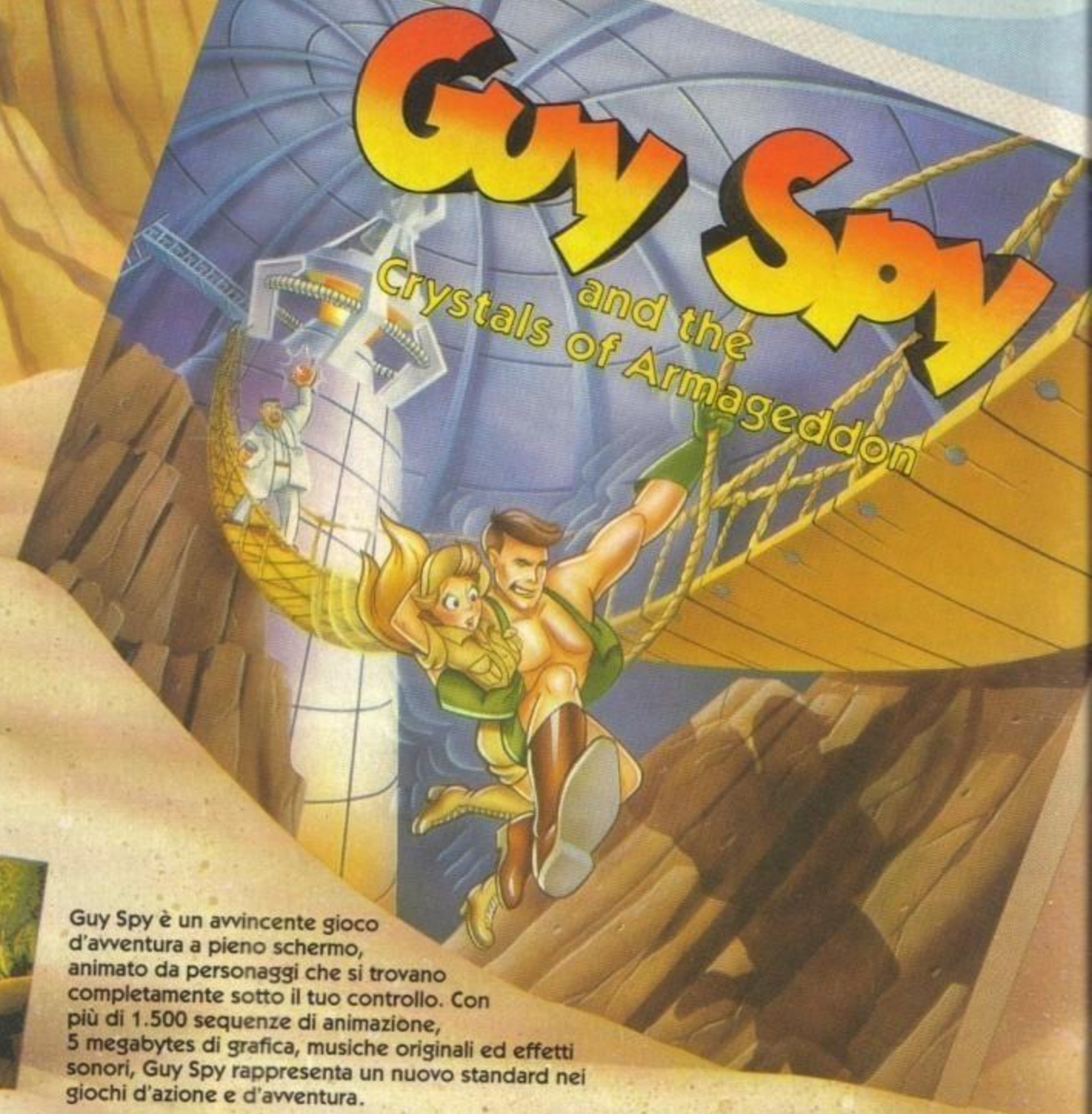
GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guy Spy™

and the Crystals of Armageddon



Guy Spy è un avvincente gioco d'avventura a pieno schermo, animato da personaggi che si trovano completamente sotto il tuo controllo. Con più di 1.500 sequenze di animazione, 5 megabytes di grafica, musiche originali ed effetti sonori, Guy Spy rappresenta un nuovo standard nei giochi d'azione e d'avventura.

Gioca nel ruolo di Guy Spy, il più fidato ed audace agente segreto del Governo. Relazioni segrete confermano che il diabolico barone Von Max ha scoperto i leggendari cristalli di Armageddon. Con la forza dei cristalli nelle mani di quel pazzo, Von Max avrà tutto quello che gli occorre per ultimare la sua ultima arma distruttiva... la macchina del giudizio universale.

Devi inseguire il barone Von Max ed i suoi collaboratori in giro per il mondo in un disperato tentativo di salvare il mondo dai suoi piani diabolici. Se fallisci, non potrai neanche immaginare il tipo di distruzione che Von Max ha progettato per il mondo intero. I tuoi ordini sono semplici: fermare Von Max ad ogni costo... prima che sia troppo tardi!

READYSOFT

LEADER
DISTRIBUZIONE

"Guy Spy" is a trademark of ReadySoft Incorporated, copyright ©1991 ReadySoft Incorporated.
ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC WARE s.r.l.

PRODUZIONE ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500-1000-2000
COMPUTERS E ACCESSORI AMIGA E PC COMPATIBILI NUOVI E USATI
PERMUTE USATO CON USATO / NUOVO CON USATO

ESPANSIONI DI MEMORIA

AMIGA 500 ESP. 512 KB INTERNA	50.000
AMIGA 500 PLUS ESP. 1 MB INTERNA	100.000
AMIGA 500 ESP. 1,5 MB (KS 1.3) INT	150.000
AMIGA 500 ESP. 2 MB INT ESP 4 MB	290.000
AMIGA 500 ESP. 4 MB INT	390.000
AMIGA 500 ESP. 1MB ESP 8 MB EST	270.000
AMIGA 1000 ESP. 1MB ESTERNA	190.000
AMIGA 2000 ESP. 2MB ESP. 8MB	350.000

RAM 44256-41100-SIMM 1MB-ZIP A3000

COMPUTERS AMIGA

AMIGA 500 CLASSIC KS 1.3	550.000
AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0	620.000
AMIGA 2000	990.000
AMIGA 3000 25 MHZ HD 52MB 2MB	3.900.000
AMIGA 3000 25 MHZ HD 105MB 2MB	4.400.000
AMIGA 3000 TOWER HD 105MB 5MB	4.900.000
CDTV COMMODORE	950.000

MONITORS

COMMODORE 1084S	380.000
PHILIPS 8833 II	360.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	590.000
NEC 3FG 15" MULTISYNC	990.000

HARD DISKS AMIGA

COMMODORE A590 20MB A500	530.000
COMMODORE A590 20MB A500 + 2MB	690.000
GVP II HD 52MB AMIGA 500 ESP. 8MB	990.000
CONTR. SCSI ICD A2000 2/8 MB	250.000
CONTR. SCSI GVP A2000 2/8 MB	250.000
CONTR. SCSI NEXUS A2000 2/8 MB	390.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 40 MB	350.000
HARD DISK SCSI FUJITSU 40 MB	390.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 52 MB	450.000
HARD DISK SCSI SEAGATE 80 MB	550.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 105MB	690.000

ACCESSORI VIDEO

GENLOCK MINIGEN	320.000
GENLOCK MICROGEN NEWTRONIC	350.000
GENLOCK NERIKI 1189 Y-C	1.250.000
RGB SPLITTER (DA COMPOSITO A RGB)	150.000
VIDEON 3	420.000
VIDEON 3 + PHOTON PAINT 2.0	450.000
HITACHI VIDEO PRINTER	1.900.000
POLAROID PALETTE	2.000.000
GVP IMPACT VISION	3.790.000

ACCESSORI VARI

DRIVE ESTERNO SLIM + PASSANTE	110.000
DRIVE ESTERNO SLIM + ANTIVIRUS + BLIT	130.000
DRIVE ESTERNO + TRACK DISPLAY	150.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000	100.000
MOUSE AMIGA	39.000
MOUSE OTTICO	80.000
TRACKBALL	80.000
FLICKER FIXER A2000 MICROWAY	320.000
GVP DIGITAL SOUND STUDIO STEREO	150.000
INTERFACCIA MIDI	39.000
KICKROM 2.0	100.000
SCHEDA 16 MHZ 68020+68881	250.000
SCHEDA 25 MHZ 68030+68882+2MB	830.000
FAX BROTHER 325	800.000
A10 ALTOPARLANTI STEREO X AMIGA	59.000
MODULATORE TV	40.000
CAVO SCART	19.000
AC TION REPLAY AMIGA 500	130.000
ACTION REPLAY AMIGA 2000	150.000
HANDY SCANNER	250.000
HANDY SCANNER 4096 COLORI	990.000

STAMPANTI

COMMODORE MPS 1230 9A 80C	270.000
COMMODORE MPS 1270 INKJET	290.000
COMMODORE MPS 1550C 9A 80C COLOR	330.000
STAR LC 20 9A 80C 180CPS	290.000
STAR LC24-200 24A 80C 222CPS	490.000
STAR LC24-200 A COLORI	630.000
OKI ML 380 24A 80C	470.000
DICONIX INKJET PORTATILE	590.000
HP PAINTJET INKJET A COLORI	1.190.000
XEROX 4020 INKJET A COLORI	990.000

OCCASIONI GARANTITE

SIDECAR AMIGA 1000	250.000
JANUS XT A2000 + DRIVE 5,25"	300.000
MONITOR COMMODORE 2080 ANTIFLICKER	390.000
STAR LC10 + INS. FOGLI SINGOLI	330.000
AMIGA 2000B	690.000
AMIGA 500 KS 1.2	350.000
AMIGA 500 KS 1.3	390.000
HARD DISK A590 A500 20MB + 2MB RAM	590.000

AMIGA PRINT SERVICE

STAMPA LASER - INKJET A COLORI
DIAPOSITIVE E FOTO A COLORI
DIGITALIZZAZIONI

COMPUTER MICROSYS 286 - 386

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP / MINITOWER O SLIM CON DISPLAY - RAM 1MB - DRIVE 1.2/1.44 MB CONTROLLER AT BUS PER 2 HARD DISK + 2 DRIVES + 2 SERIALI + 1 PARALLELA + 1 PORTA JOYSTICK TASTIERA ITALIANA ESTESA 102 TASTI MS DOS 5.0 IN ITALIANO + MANUALI GARANZIA 1 ANNO

AT 286-16 MHZ (LM 21 MHZ)	470.000
AT 286-20 MHZ (LM 26 MHZ)	490.000
AT 386SX-16 MHZ (LM 21 MHZ)	590.000
AT 386SX-25 MHZ (LM 27 MHZ)	650.000
AT 386DX-25 MHZ (LM 33 MHZ)	790.000
AT 386DX-40 MHZ 64KB (LM 64 MHZ)	990.000
AT 486SX-20 MHZ (LM 117 MHZ)	1.050.000
AT 486DX-33 MHZ (LM 151 MHZ)	1.390.000
HARD DISK 45 MB 28 ms AT BUS	290.000
HARD DISK 80 MB 17 ms AT BUS	450.000
HARD DISK 105MB 17 ms AT BUS	490.000
HARD DISK 130MB 17 ms AT BUS	550.000
SCHEDA VIDEO VGA 256KB	70.000
SCHEDA VIDEO UVGA 1MB TRIDENT	160.000
SCHEDA VIDEO 1MB 1280x1024	190.000
SCHEDA VIDEO 2MB ESP 3MB TIGA	550.000
MONITOR 14" VGA B/N FLAT SCREEN	190.000
MONITOR 14" UVGA C 1024x768x0,28	450.000
MONITOR 15" UVGA C 1280x1024x0,28	750.000
SCHEDA SOUND BLASTER V2.0	235.000
SCHEDA SOUND BLASTER PRO	330.000
SCHEDA ADLIB	190.000
MODEM INTERNO 300-1200-2400 VTEL	160.000
MODEM ESTERNO 300-1200-2400 VTEL	190.000
MODEM + FAX 300-1200-2400 VTEL	350.000
HANDY SCANNER GENIUS 256	250.000

TUTTI I PREZZI SONO AL NETTO DI IVA 19%

SHOW ROOM : VIA GUGLIELMO MARCONI 21
00043 CIAMPINO (ROMA)
TEL. 06-791.21.21 TEL/FAX 06-791.06.43
ORARIO : LUNEDI - SABATO 9-13 / 16-20
VENDITA PER CORRISPONDENZA

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

TecnoShop

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	649.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + omaggio	269.000
CDTV con Welcome Disk in Italiano	1.169.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	119.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.200.000
Hard Disk A590 (Commodore Italia)	660.000
A1011 drive esterno (Commodore Italia)	169.000
MPS 1230 stampante (Commodore Italia)	295.000
MPS 1270 stampante getto d' inchiostro	260.000
MPS 1550 stampante colore (Commodore Italia)	395.000
GVP impact II HD per Amiga 500 - 52 Mb	1.061.000
GVP Hardcard + 105 Mb A2000	813.000
GVP 68030 + SCSI + RAM	1.395.000
GVP Emulatore MsDos 286 16 Mhz + 512k	169.000
GVP DSS Digitalizzatore audio stereo 8 - 12 bit	147.000
Golden Image Drive esterno con track display	170.000
Golden Image Drive esterno + disconnect	145.000
Golden Image hand scanner	375.000
Golden Image mouse	59.000
Golden Image espansione 512k + clock + disconnect	85.000
Supra Ram esterno 2x500 1 - 8 Mb	290.000
Supra HD 40 Mb A500 con controller	899.000
KCS PC Board	379.000
Amiga televideo per (manipolare dati televideo)	157.000
VIDEON III il miglior digitalizzatore video	539.000
Keyboard storage drive (nasconde la tastiera)	90.000
Schermo antiriflesso in vetro con massa	99.000
Mouse Kick con Kickstart 1.3 - 2.0	119.000
Espansione 1 Mb chip ram A500 plus	159.000
Rockgen genlock	285.000
Logitec mouse (il migliore in circolazione)	85.000
Action Replay III	159.000
Contenitori Passo 150 posti 3.5	35.000
TAC2 joystick professionale	25.000
Switchjoy con microswitch	24.600
Techno sound digitalizzatore audio	99.000
Dischetti marcati e bulk vasto assortimento	telefonare
Software originale vasto assortimento	telefonare

Assistenza tecnica per tutti i computer - Consulenza specializzata per DTV, Titol. etc.
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA - Sconti su quantitativi - Evasione nelle 24 ore

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765299 - FAX (051) 765252

http://www.oldgamesitalia.net/

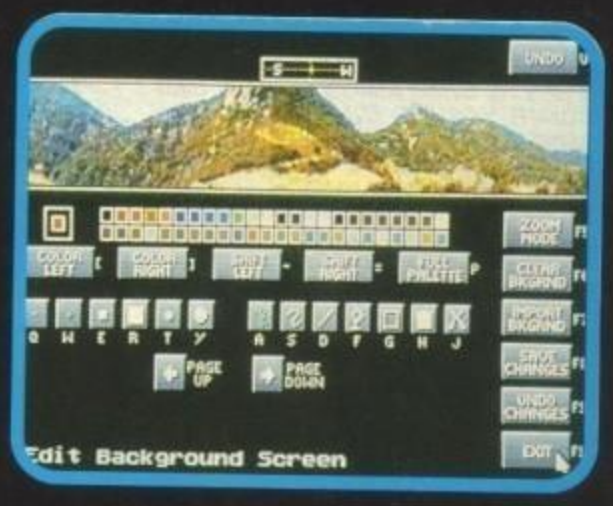
http://www.oldgamesitalia.net/

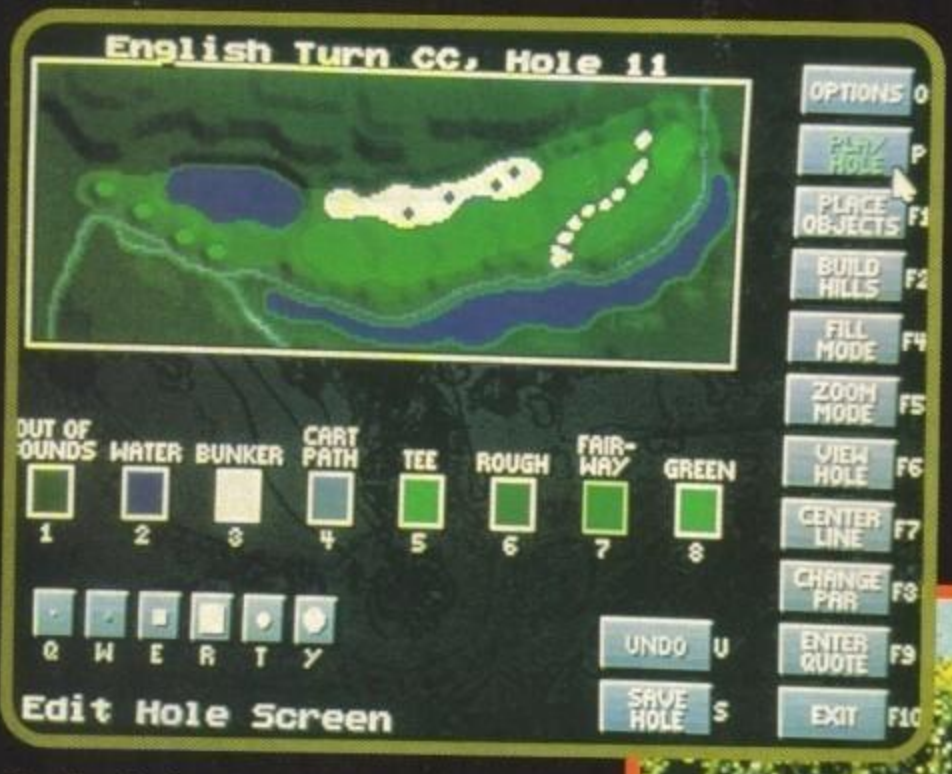
http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE per PC L. N.P.

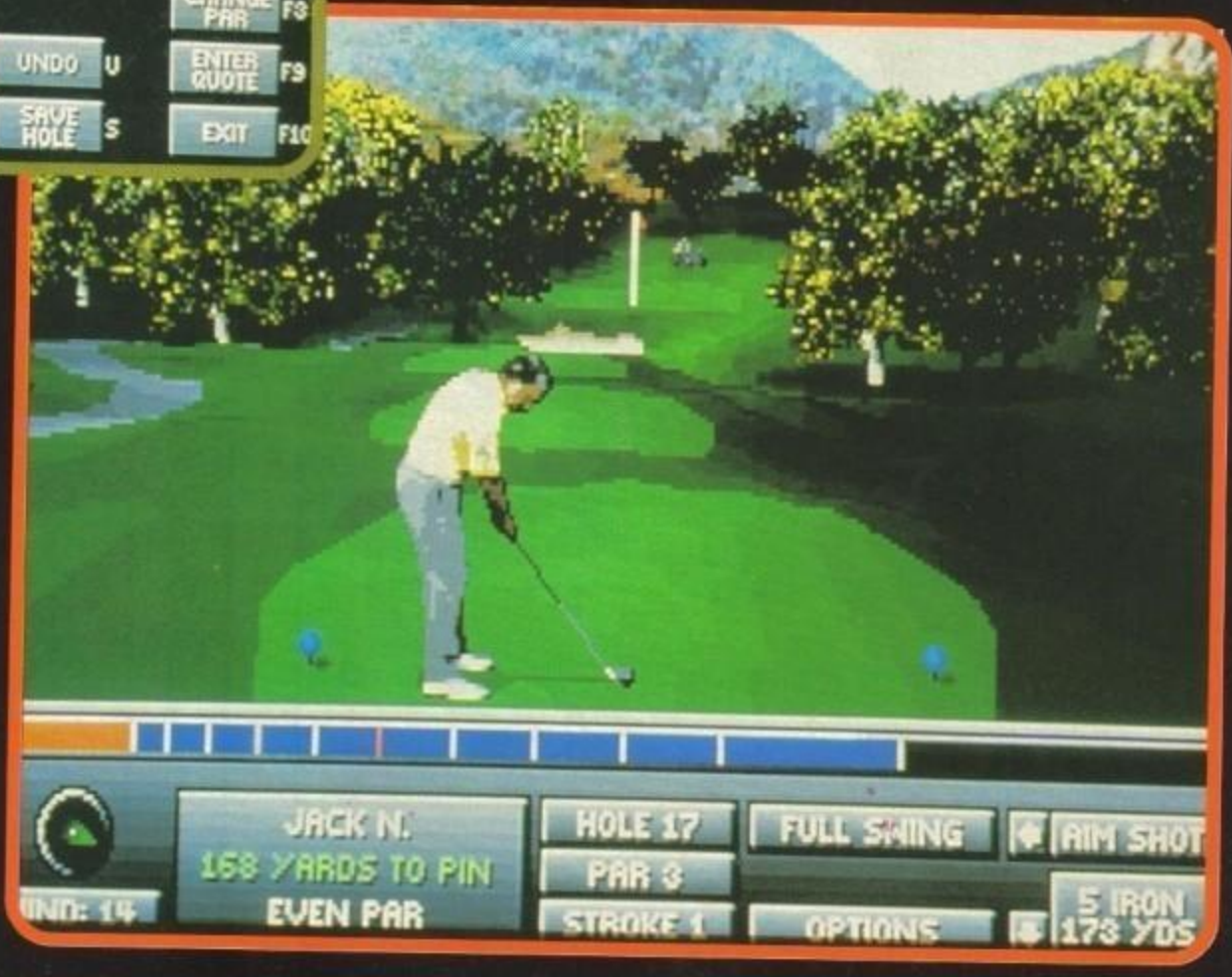
JACK NICKLAUS
GOLF & COURSE DESIGN
SIGNATURE EDITION™

Era un colpo difficile, quel bunker proprio prima del green non chiedeva che di fagocitare la mia pallina rovinando un potenziale birdie e la mia stupenda media di -7, e anche quell'albero sulla sinistra non migliorava la situazione. Il mio ferro sette si abbattè con violenza sulla pallina che schizzo velocissima... verso il tronco per poi rimbalzare sulla mia tempia.



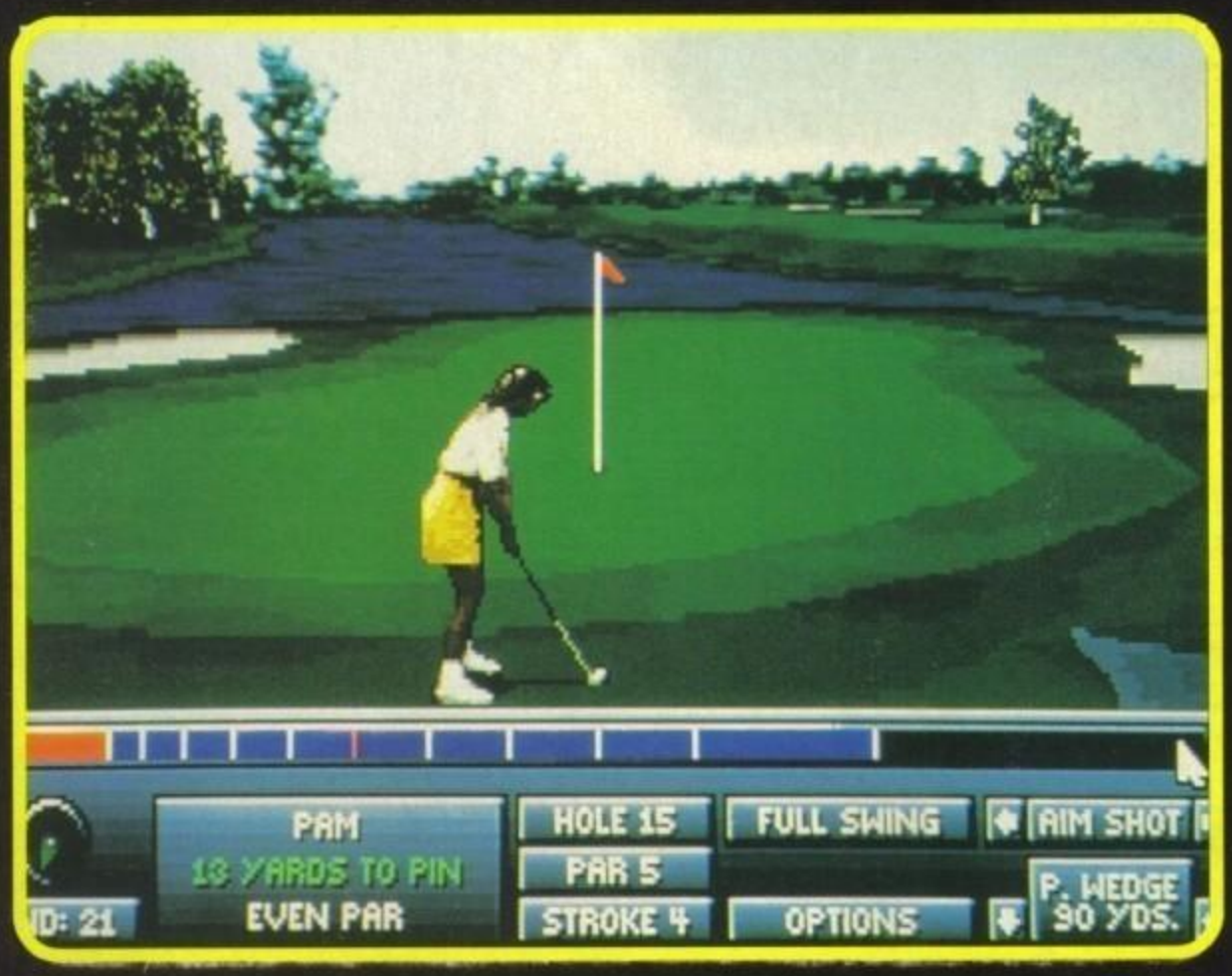


Quello che lo svenimento seguì fu senza dubbio l'incubo più terribile della mia vita, non ero più il multimilionario giocatore di golf, ma uno squallido recensore di videogiochi alle prese con una semplice simulazione, tra l'altro sponsorizzata proprio da me, ma quello che é peggio è che sono vent'anni che non riesco più a svegliarmi. In qualche modo, in quest'incubo, ho comunque acquistato strane cognizioni riguardanti altri giochi di golf per PC, in particolare mi tornava spontaneo il confronto con un certo Links. Entrambi, è meglio specificarlo subito, sono giochi di fascia alta, con tutte quelle esose richieste di sistema che vanno tanto di moda di questi tempi, ovvero scheda VGA/MCGA, hard disk, ma soprattutto velocità, il che vuol dire almeno un AT da 16 Mhz ma è consigliabile un 386. Dello stesso livello è anche lo spessore del gioco, per elencare tutte le opzioni possibili ci vorrebbero le 122 pagine dell'enciclopedico manuale accluso. Le caratteristiche principali sono quelle tipiche: visione dal fianco del giocatore (ovvero da tergo), i soliti tempi precisi di pressione del tasto per dare la giusta potenza e direzione, e un completo menu di opzioni. Si va dalla scelta della mazza, alle opzioni hardware per scheda sonora (sono comprese quasi tutte, Roland, Adlib, Soundblaster e la nuova



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Thunderboard) al livello di dettaglio grafico (che grazia i possessori di 286 a prezzo di un drastico peggioramento della quantità di asperità del terreno), alla visuale dall'alto della buca. Fin qui tutto canonico, ma la vera peculiarità di JNGCD è l'editor, ovvero la possibilità di disegnarsi un intero percorso personalizzato e solo per darvi una misura del livello di particolari bisogna dire che un centinaio delle 122 pagine del manale è dedicata a queste opzioni. Spero comunque di riuscire a svegliarmi al più presto, non tanto per l'inconsueta professione di redattore a cui mi sto ormai abituando, ma per il mio ritratto sulla confezione: sembra un'opera dell'esimio maestro Teomondo Scrofalo! (c1992 JH).

Stefano "Nicklaus" Giorgi

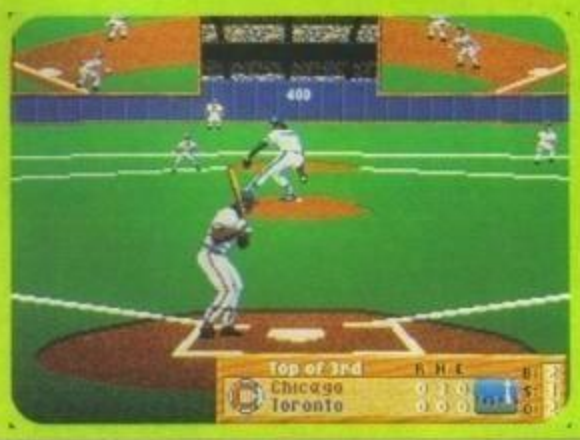
PC

Come semplice gioco di golf preferisco ancora Links. Quest'ultimo era stato definito un gioco per PC ricchi, ma JN è, se possibile, ancora più lento; devo comunque ammettere che anche in quel caso, alla massima risoluzione grafica, il disegno delle schermate era un vero supplizio, ma nonostante questo Links mi sembrava ancora un po' più chiaro graficamente nel rappresentare le inclinazioni nel terreno e un poco più realistico, sia graficamente che come movimento della pallina, il che mi fa pensare che JN sia stato realizzato abbastanza "tranquillamente" contando su un 386.
Dalla sua ha comunque un eccellente editor di percorsi davvero molto particolareggiato (c'è perfino un editor grafico per i fondali!!!) che potrà permettere agli aficionados del genere di sbizzarrirsi senza spese ulteriori per l'acquisto di data disk.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

ACCOLNEWS



Approfitto della recensione del golf per spendere qualche parola riguardo le altre novità dell'Accolade presentate a Londra. Partiamo dall'eccellente HARDBALL III che c'è sembrato decisamente convincente sotto tutti gli aspetti, probabilmente la migliore simulazione del genere presente in commercio; la recensione definitiva sul prossimo numero. Proseguiamo con STAR CONTROL II, un seguito che, a dire il vero, non si discosta poi tanto dal suo riuscito predecessore. E' quindi il turno di GATEWAY, la nuova avventura spaziale di Friederik Pohl, chiudiamo invece con ROAD&TRACK GRAND PRIX UNLIMITED, una sorta di seguito per l'acclamato Grand Prix Circuit. Il programma si metterà ovviamente in diretta competizione con F1 GP della Microprose, e credo proprio che sarà veramente difficile averne la meglio, dalla sua lá possibilità di modificare i tracciati.
Tutti i giochi dovrebbero essere disponibili entro l'estate.

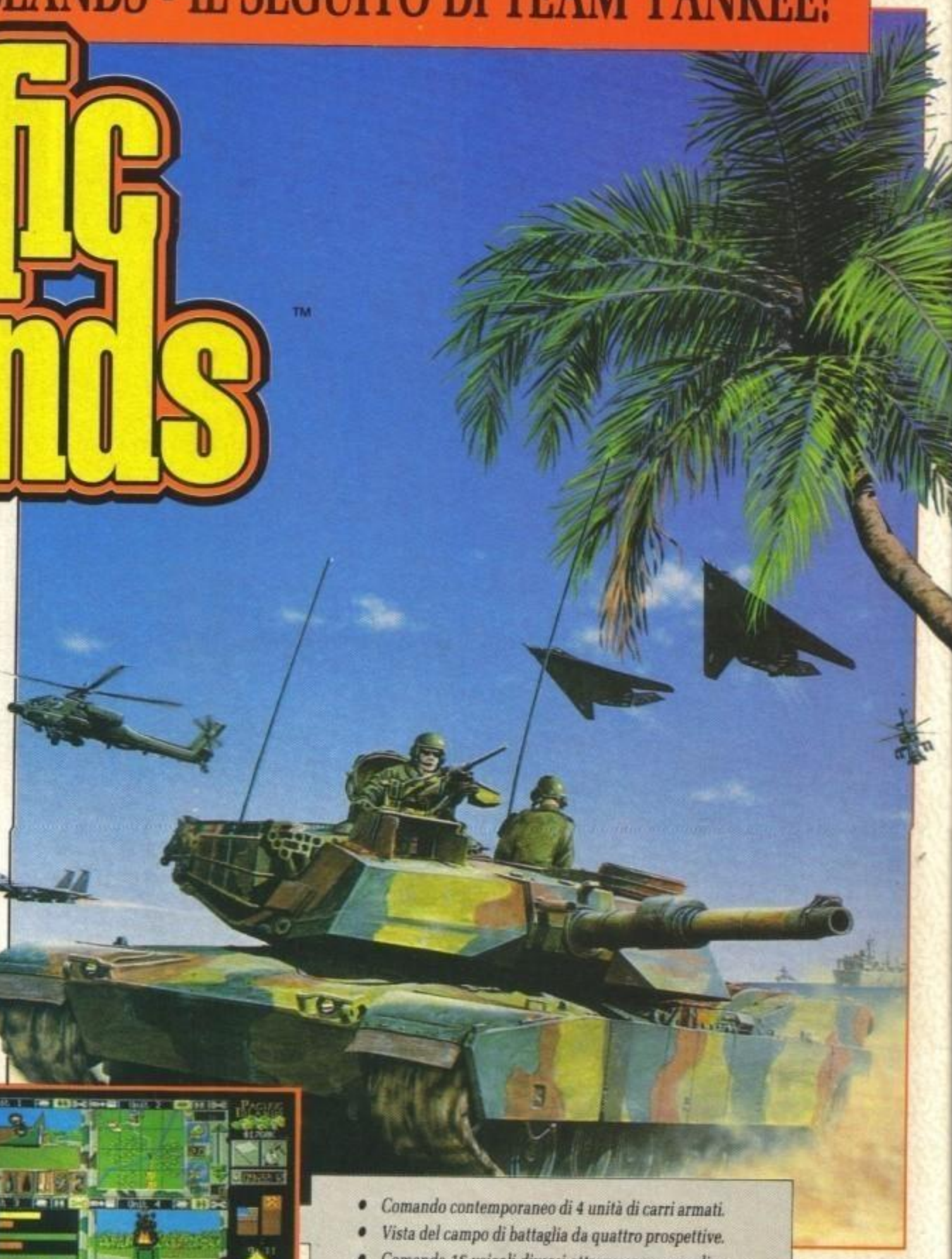
MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC ISLANDS - IL SEGUITO DI TEAM YANKEE!

Pacific Islands™



É l'anno 1995...

L'esercito comunista, amareggiato per la sconfitta subita nella guerra con la Korea del Nord, ha invaso l'atollo di Yama Yama situato nel Pacifico. Il tuo squadrone di carri armati, al ritorno dal Golfo Persico, è l'unità americana più vicina al luogo dell'invasione... ***Pacific Islands è una frenetica corsa contro il tempo!***

Selezione di battaglia.

- Tutte le 5 isole dell'atollo di Yama Yama devono essere riconquistate.
- Il gioco ti dà la possibilità di attaccare le isole in molteplici modi.
- Richiama la tua artiglieria e predisponi campi minati.

Battaglie di carri armati.

- Misura il tuo coraggio in questa campagna con più di 25 scenari collegati fra di loro.
- Libera villaggi, distruggi munizioni nemiche, supera linee nemiche, difendi ponti.
- A tua disposizione raggi infrarossi, laser. Missili TOW e artiglieria DPICM.

Usa le tue abilità strategiche per fondare la tua compagnia.

- Finanziamenti per distruggere installazioni nemiche.
- Indennità per danni collaterali.

Attrezzature per le comunicazioni.

- Satelliti, torri radar, aree radio.
- Elimina i veicoli nemici prima che rendano nota la tua posizione.

Grafica 3D senza rivali.

- Azione rapida, simulazioni di carri armati in grafica 3D e in tempo reale utilizzando l'esclusiva tecnologia bit map della Empire.
- Guarda esplodere gli edifici che hai appena colpito.

- *Comando contemporaneo di 4 unità di carri armati.*
- *Vista del campo di battaglia da quattro prospettive.*
- *Comanda 16 veicoli diversi attraverso un semplice sistema di controllo.*

- *Devi distruggere tutti i mezzi di comunicazione nemici nel minor tempo possibile. Più tempo impieghi, più i nemici otterranno informazioni sulla tua posizione e sulla tua forza.*

- *Affronta più di un obiettivo simultaneamente - sei in grado di distruggere una pista di atterraggio, sorvegliare e difendere un convoglio e fare una ricognizione sul campo nemico entro 40 minuti?*

- *Acquista il tuo equipaggiamento.*
- *Se ti rimane del tempo e del denaro concedi alla tua truppa una pausa e ripara i danni causati ai tuoi mezzi.*

- *T72s, BMPs, elicotteri Hughes 500 e SA9 Gaskins.*
- *8 modelli differenti di veicoli da guerra.*
- *M1 Abrams, M2 Bradleys, M113 APCs, ITVs.*

TEAM YANKEE HA RAGGIUNTO LA VETTA; PACIFIC ISLANDS UNA NUOVA SOMMITÀ.

I fotogrammi sono solo un'illustrazione del gioco e non della grafica dello schermo, che varia considerevolmente per qualità ed apparenza tra i diversi formati e che è soggetta alle specifiche del computer. Alcune caratteristiche, inoltre, possono non essere disponibili, a seconda delle specifiche del computer.

© 1987 Presidio Press

EMPIRE SIMULATION

LEADER DISTRIBUZIONE

AMIGA - PC E COMPATIBILI

© 1992 EMPIRE SOFTWARE. OXFORD DIGITAL ENTERPRISES. GAME DESIGN BY MY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE per PC

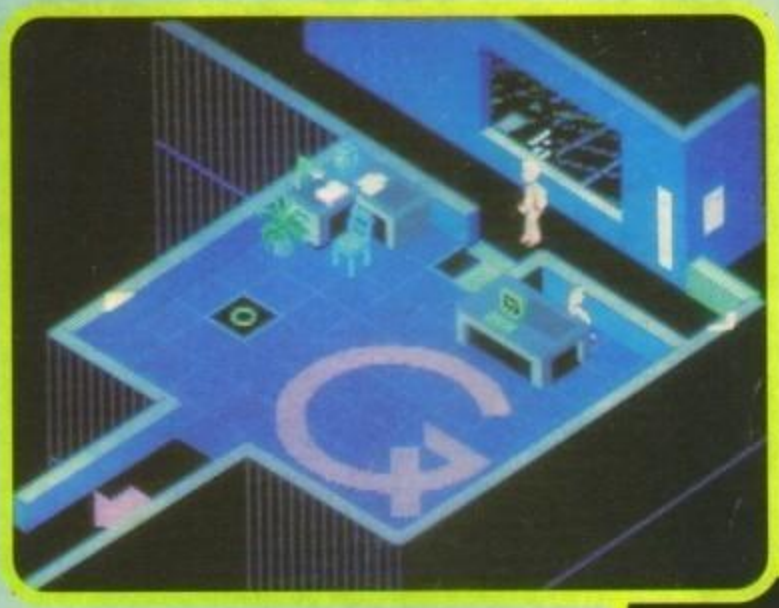
D/GENERATION

Se state leggendo questa recensione probabilmente è perché volete sapere che tipo di gioco è D/Generation. Ve lo dico subito, è un gioco invisibile!

O almeno questo è quello che pensereste voi se la confezione appena arrivata (il giorno di chiusura della rivista, naturalmente) sparisse misteriosamente dalla scrivania sulla quale lo avevate lasciato qualche secondo prima. Sbagliato! L'entropia galoppante del nostro caos redazionale ha recentemente sviluppato la capacità di creare microscopici buchi neri (fino ad ora ritenuti generabili da banali fenomeni come il collasso di una supernova), giusto delle dimensioni della scatola di un gioco. Una volta recuperato il gioco grazie ai sovrumani poteri di Max (e con questa forse riesco a farmi passare liscio il mega-ritardo), e legatolo al collo con una robusta catena (comodissima anche per legare il recensore alla scrivania) si può passare a vedere il gioco.

Lo scenario è abbastanza banale, ma di quelli che piacciono a me, dall'impostazione vagamente alien-claustrofobica. Nei laboratori di una multinazionale di ingegneria genetica è accaduto un incidente, e potete bene immaginare quali siano le conseguenze. Il laboratorio è ora infestato da creature create artificialmente, dalle generazioni A e B, strani organismi multiformi alla generazione C, una camaleontica entità umanoide, fino al singolo prototipo di generazione D, e non voglio neanche immaginare di che cosa si tratti. Probabilmente vi chiederete come la cosa possa interessarvi visto che fate il pony-express, ma provate a indovinare quale è stata la vostra prima (e speriamo non ultima) consegna? Il gioco è un misto tra uno shoot'em up e un'avventura dinamica. Attraverso le stanze di un laboratorio visualizzato con una prospettiva isometrica dovete arrivare al laboratorio del Dottor Derrida e fare la vostra consegna (magari salvando qualche disperso lungo la via e raccogliendo le numerose suppellettili come armi, chiavi e bonus vari indispensabili per una passeggiata al sicuro da spiacevoli inconvenienti). La componente arcade è tutto sommato abbastanza semplice, si tratta di sparare a tutto quanto si muove (tranne alle persone sparse per il laboratorio con cui potrete dialogare per ottenere qualche aiuto), disattivare barriere, generatori di generazioni, barriere e porte. Con il progredire dei livelli avanza anche la quantità di materia grigia necessaria per il gioco, a parte il solito schema cerca-la-chiave-che-apre-quella-porta ci sono un minimo di puzzle arcade da risolvere con l'ausilio di un laser (che dovrete prima trovare) i cui colpi rimbalzano per le stanze. Ma bando alle ciance, ci sono le fotografie da fare; Max, mi prendi la confezione legata all'estremità della catena? Come sarebbe a dire "Quale confezione?"?!?

Stefano Giorgi



PC

D/Generation è un gioco dallo stile abbastanza inconsueto per il PC, sembra quasi un gioco Amiga. Non solo per lo stile prettamente arcade, ma anche per la leggerezza della confezione (solo due dischetti da 720). Tecnicamente si tratta quindi di un gioco "leggero" poche schermate grafiche, relativamente pochi caricamenti (si può giocare tranquillamente da dischetto), ma purtroppo anche una varietà grafica abbastanza limitata, almeno per i primi livelli che siamo riusciti a vedere. Si tratta in definitiva di un gioco molto semplice, il numero di oggetti e azioni è abbastanza limitato, ma lo schema di gioco è accattivante con i suoi puzzle arcade sparsi qua e là ed è ottimamente realizzato: l'omino si muove rapidamente ed è discretamente animato, mentre lo swapping delle locazioni evita gli scrolling critici su PC.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

GAMEBOY (con 4 giochi)

L. 250.000

CaseBoy - borsa per trasporto	29.000
WideBoy - ingranditore schermo	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE PER GAMEBOY

Addams Family	59.000	Dracula II	54.000
Adventure Island	73.000	Dragon's Lair	58.000
Aero Star	49.000	Duck Tales	59.000
Alleway	58.000	F1 Boy	63.000
Altered Space	63.000	F1 Race	59.000
Asteroids	58.000	F1 Spirit	49.000
Atomic Punk	66.000	Face Ball 2000	77.000
Barbie	69.000	Fastest Lap	59.000
Baseball	49.000	Final Fantasy Legend	69.000
Batman	59.000	Fist Of The North Star	65.000
Battle Toads	66.000	Fortified Zone	59.000
Battleship	59.000	GameBoy Wars	63.000
BeetleJuice	63.000	Ghostbusters II	59.000
Bill Elliot's Nascar	62.000	Golf	45.000
Blades Of Steel	63.000	Gremlins II	59.000
Bomber Boy	54.000	Hunt For Red October	59.000
Bubble Bobble	56.000	Jungle Wars	58.000
Bubble Ghost	58.000	Kitchen Panic	56.000
Burger Time Deluxe	59.000	Klax	59.000
Caesars Palace	69.000	Kung Fu Master	56.000
Castlevania II	67.000	Kung Fu X	63.000
Cave Noir	49.000	Kwirk	59.000
Chase HQ	59.000	Lacroan Heroes	54.000
ChopLifter	58.000	Lucky Monkey	58.000
Contra	56.000	Marble Madness	64.000
Cosmo Tank	59.000	MegaMan	59.000
Cycle Grand Prix	69.000	Mickey's Dangerous Chase	59.000
Dead Heat Scramble	59.000	Motocross Maniacs	49.000
Doraemon	56.000	Mysterium	59.000
Double Dragon II	59.000	Nail'n'Scale	69.000
Double Dribble	69.000	Navy Seals	58.000
Dr. Mario	49.000	NBA All Stars Challenge	68.000
Nekketsu Soccer	49.000		
Nemesis II	59.000		
NFL Football	59.000		
Nobunagas Ambition	77.000		
Operation C	69.000		
Operation Gundam	54.000		
Othello	55.000		
Pac Man	55.000		
Paperboy	59.000		
Parodius	58.000		
Pinball	63.000		
Popeye	59.000		
Prince Of Persia	69.000		
Pro Wrestling	58.000		
Punisher	64.000		
Qix	47.000		
Quarth	54.000		
R-Type	59.000		
Rescue Princess Blobette	59.000		
RoboCop II	63.000		
Roger Rabbit	64.000		
Rubber Saver	58.000		
Simpsons'	64.000		
Snow Brothers	68.000		
Soccer Boy	63.000		
SoccerMania	69.000		
Space Invaders	58.000		
SpiderMan	59.000		
Star Trek	69.000		
Sumou Fighter	56.000		
Super Mario Land	54.000		
Super Robot	58.000		
Tecmo Bowl	79.000		
Teenage Turtle II	79.000		
Tennis	58.000		
Terminator II	68.000		
Tom & Jerry	69.000		
Torpedo Range	49.000		
Turrican	64.000		
Twin Bee	59.000		
UltraMan	49.000		
World Circuit	69.000		
WWF Superstars	59.000		

COMMODORE CDTV

compresa enciclopedia Groelier

L. 1.199.000

Mouse wireless CDTV	110.000
Tastiera CDTV	120.000

SOFTWARE PER CDTV

Advanced Military Systems	66.000	New Basics Electric Cookbook	88.000
All Dogs Go To Heaven	77.000	Ninja High School	49.000
American Vista	12.0000	Paper Bag Princess	67.000
Barney Bear Goes Camping	66.000	Peter Rabbit	79.000
Barney Bear Goes To School	62.000	Power Pinball	62.000
Battle Chess	75.000	Prehistoric	75.000
BattleStorm	67.000	Psycho Killer	66.000
Benjamin Bunny	79.000	Raffles	62.000
Case Of The Cautious Condor	77.000	Road To Final Four	62.000
CD Remix 2	62.000	Scary Poems Rotten	79.000
Cinderella	67.000	Sim City	99.000
Classic Board Games	77.000	Snoopy Case Missing Ball	62.000
Dinosaurs For Hire	49.000	Space Wars	49.000
Fred Fish Collection	87.000	Spirit Excalibur	82.000
Heather Hits Home Run	67.000	Super Games Pack	49.000
Hound Of The Baskervilles	66.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Enc. Dictionary	110.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Holy Bible	66.000	Terminator	69.000
Illustrated Shakespeare	66.000	Thomas Snow Suit	67.000
Illustrated Sherlock Holmes	62.000	Timetable Of Business	82.000
Lemmings	62.000	Timetable Of Science	88.000
Long Day Ranch	67.000	Town With No Name	67.000
Moving Stomach Ache	67.000	Wayne Gretzky Hockey	75.000
Mud Puddle	67.000	Women In Motion	66.000
Music Maker	75.000	World Vista Atlas	120.000
My Paint 2	62.000	Wrath Of Demon	62.000

NEC PC-ENGINE

COREGRAFX II°	269.000
SUPERGRAFX	329.000
GT	589.000

SOFTWARE PER PC-ENGINE

04 Champion	99.000	Metal Stoker	99.000
1941 (SuperGrafx)	127.000	Naxat Stadium	94.000
BomberMan	89.000	Niko Niko Pun	108.000
Cyber Dodge	79.000	Okinawa	79.000
Darius Plus (SuperGrafx)	127.000	Override	94.000
Dodge Ball	94.000	PC Genjin II	89.000
Doraemon	95.000	Power Gate	69.000
Download	89.000	Power Golf	56.000
Explorer Mr. Don	98.000	Power League IV	99.000
External City	69.000	Prof. Baseball '91	87.000
Fighting Run	99.000	Saramanda	96.000
Final Lap Twin	89.000	Silent Debuggers	99.000
Final Soldier	98.000	Spiral Wave	79.000
Hateries	85.000	Terrible Village (SuperGrafx)	127.000
Hero Agedama	49.000	Toyshop Boys	79.000
Hit The Ice	99.000	Tricky	94.000
Honey Ski II	85.000	TV Sport Football	96.000
Image Fight	89.000	Vallistix	107.000
Magical Chase	108.000	Volfied	94.000
Mesopotamina	95.000	World Circuit	79.000

SUPER FAMICOM

SCART - RGB	PAL
L. 449.000	L. 539.000
Alimentatore 220V per SuperFamicom	15.000
Cavo Scart-RGB	59.000
Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE PER SUPER FAMICOM

Actraizer	99.000	Earth Defense Force	131.000
Addams Family	146.000	Equinox	143.000
Area 88 - UN Squadron	119.000	Exhaust Heat	156.000
Ariana	159.000	F1 Roc	143.000
Augusta Golf	149.000	Final Fantasy	168.000
Bart's Nightmare	139.000	Final Fight	149.000
Big Run	109.000	Gamba League Baseball	139.000
Bill Laimbeer's Combat Basket.	146.000	Goemon	139.000
Blue Brothers	169.000	Gradius III	129.000
Bombuzal	99.000	Gundam '91	138.000
Bull Vs. Lakers	137.000	Hole In One	149.000
Castlevania IV	153.000	Hook	143.000
ChessMaster	149.000	HyperZone	129.000
Contra Spirits	175.000	Joe & Mac	139.000
D-Force	153.000	John Madden Football	143.000
Darius Twin	134.000	Krusty's Fun House	139.000
Dimension Force	164.000	Lemmings	159.000
Dragon Slayer	159.000	Mystical Ninja	153.000
Dream TV	137.000	NCAA Basketball	168.000
Dungeon Master	169.000	Paperboy II	149.000
PGA Tour Golf	143.000		
Pilot Wings	129.000		
Populous	140.000		
Pro Baseball	144.000		
Pro Football	142.000		
Raiden Densetsu	159.000		
Rival Turf	129.000		
Robocop II	146.000		
Rocketeer	149.000		
RPM Racing	149.000		
SD Great Battle	138.000		
Sim City	135.000		
Sim Heart	149.000		
Smash TV	129.000		
Soul Blade	128.000		
Spanky's Quest	134.000		
Super Adventure Island	189.000		
Super BattleTank	146.000		
Super Chinese World	158.000		
Super EDF	159.000		
Super Fire Pro-Wrestling	168.000		
Super Formation Soccer	156.000		
Super Ghouls'n'Ghost	158.000		
Super Mario World	139.000		
Super Off Road	129.000		
Super R-Type	146.000		
Super Soccer - Kick Off	149.000		
Super Stadium	139.000		
Super Tennis	134.000		
Super Wagan Land	156.000		
Thunder Spirit	169.000		
True Golf Waialae	162.000		
Tyson's PowerPunch	162.000		
UltraMan	134.000		
Vanilla Ice	149.000		
Y's III	149.000		

MEGA-CD

L. 750.000

con 3 giochi

L. 1.050.000

SOFTWARE PER MEGA-CD

Aisle Lord	149.000	Rise Of The Dragon	125.000
Earnest Events	125.000	Sol Feace	115.000
Heavy Nova	115.000	Tenka Fubu	109.000
Nostalgia	129.000	Woodstock	109.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE

SCART-RGB L. 265.000

PAL L. 285.000

Alimentatore 220V per MegaDrive	19.000
Cavo Scart-RGB	25.000
Euro/Japan converter	25.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Sega Joypad	49.000

SOFTWARE PER MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000	Fight Master	106.000
Abraham Tank	99.000	Fighting Ninja Legend	92.000
Afterburner II	89.000	Final Blow	99.000
Air Driver	99.000	Fire Mustang	116.000
Air Wolf	89.000	Fire Shark - Tora!Tora!Tora	95.000
Alex Kidd	68.000	Flicky	59.000
Alien Storm	99.000	Forgotten World	75.000
Aliens III	109.000	Gaiares	74.000
Alisia Dragoon	119.000	Gain Ground	65.000
Ark Odissey	115.000	Galaxy Force II	127.000
Arrow Flash	59.000	GhostBusters	79.000
Atomic Robokid	85.000	Ghouls'n'Ghost	95.000
Back To The Future III	109.000	Golden Axe	79.000
Bare Knuckle	99.000	Golden Axe II	98.000
Batman	89.000	Granada	72.000
Battle Golfer	59.000	Growl	108.000
Battle Master	99.000	Gynoug	99.000
Battle Of Bahama	99.000	Hard Driving	94.000
Battle Ship Gamola	113.000	Heavy Nova	132.000
Battle Squadron	89.000	Heavy Unit	79.000
Beast Warrior	129.000	Hell Fire	69.000
BlockOut	63.000	Herzog Zwei	94.000
Bonanza Brother	89.000	Hunter Yoko	79.000
Buck Rogers	149.000	Hurricane	73.000
Budokan	99.000	Ice Hockey	109.000
Burning Force	58.000	Image Fight	99.000
Buster Douglas Boxing	105.000	Immortal	99.000
Caliber 50	114.000	Insector-X	89.000
California Games	103.000	James Pond	75.000
Centurion	103.000	Jesse Ventura Wrestling	117.000
Chuck Rock	129.000	Jewel Master	69.000
Commando II°	109.000	Joe Montana Football	89.000
Crack Down	78.000	Joe Montana Football II	126.000
Cross Fire	109.000	John Madden Football	99.000
Crude Blaster	124.000	Juju Legend	77.000
Curse	55.000	Junction	92.000
Cyberball	89.000	Kageki	95.000
Dahna	98.000	King Of Beast	79.000
Dangerous Seed	79.000	Klax	79.000
Darius II	69.000	Kugga	129.000
Dark Castle	99.000	Lakers Vs. Celtics	95.000
Darwin 4081	69.000	Legend Of Raiden	109.000
Desert Strike	105.000	Lemmings	129.000
Devil Crash	116.000	Leynos	69.000
Dick Tracy	79.000	Magical Hat	69.000
DinoLand	99.000	Majong Detective	86.000
DJ Boy	65.000	Marble Madness	85.000
Double Dragon II	129.000	Mario Lemieux Hockey	109.000
Dynamite Duke	77.000	Marvel Land	99.000
E-Swat	59.000	Master Of Monsters	99.000
El Viento	139.000	Mega Trax	79.000
Elemental Master	79.000	Mercs	99.000
F-22 Interceptor	89.000	Mickey Mouse	89.000
F1 Grand Prix	119.000	Mickey Mouse II: Fantasia	89.000
F1 Hero	106.000	Midnight Resistance	99.000
Fantasy Soldier	127.000	Monsters Lare	63.000
Fantasy Star III	144.000	Moonwalker	69.000
Fatal Labyrinth	105.000	Ms. Pacman	82.000
Ferrari Grand Prix	123.000	North Star Ken II	79.000
Out Run	99.000		
Paperboy	94.000		
Pat Riley Basketball	95.000		
PGA Tour Golf	105.000		
Phantasy Star III	139.000		
Phelios	59.000		
Populous	109.000		
Prof. Baseball '91	89.000		
QuackShot	99.000		
Raiden Trad	79.000		
Rainbow Island	99.000		
Rambo III	79.000		
Rastan Saga II	79.000		
Rings Of Power	128.000		
Road Blaster	109.000		
Road Rush	99.000		
Robocod	99.000		
Rolling Thunder II	118.000		
Saint Sword	112.000		
Shadow Dancer	66.000		
Shangai III	85.000		
Shining In Darkness	139.000		
Sonic The Hedgehog	99.000		
Space Battler	116.000		
Space Gomola	98.000		
Space Harrier II	79.000		
Space Invaders 91	89.000		
SpeedBall II	99.000		
SpiderMan	85.000		
Star Control	119.000		
Streets Of Rage	109.000		
Strider	119.000		
Super Air Wolf	77.000		
Super Fantasy Zone	123.000		
Super Hang On	66.000		
Super League	75.000		
Super Master Golf	75.000		
Super Monaco GP	99.000		
Super Off Road	79.000		
Super Real Basketball	79.000		
Super Shinobi	75.000		
Super Thunder Blade	79.000		
Super VolleyBall	79.000		
Sword Of Sodan	99.000		
Sword Of Vermillion	135.000		
Targhan	85.000		
Task Force Harrier	136.000		
Tecmo World Cup '92	98.000		
Test Drive II	117.000		
Tetris	59.000		
Thunder Force III	109.000		
ThunderFox	109.000		
ToeJam & Earl	99.000		
Tommy Lasorda Baseball	129.000		
Trouble Shooter	97.000		
Turrican	99.000		
Twin Cobra	86.000		
Two Crude Dudes	117.000		
Ultimate Qix	79.000		
Undadline	89.000		
Valius III	79.000		
Vapor Trail	79.000		
Verytex - Tatsujin	69.000		
Volfied	79.000		
Wani Wani World	108.000		
Wardner Forest	74.000		
Warsong	137.000		
WhipRush	59.000		
Wings Of War	117.000		
Winter Challenge	114.000		
WonderBoy III	79.000		
World Class Leaderboard	105.000		
World Cup Soccer	79.000		
Wrestle Wars	87.000		
XDR	69.000		
Zero Wings	79.000		

SEGA MASTERSYSTEM II°

con gioco Alex Kidd

L. 209.000

con Light Phaser Gun + 2 giochi

L. 285.000

SOFTWARE PER MASTERSYSTEM II°

Aerial Assault	63.000	Moonwalker	83.000
Afterburner	83.000	Ninja	68.000
Alex Kidd	68.000	Operation Wolf	83.000
Alien Storm	83.000	Pacmania	99.500
American Baseball	79.500	PaperBoy	63.000
Back To The Future II	99.500	Penguin Land	88.000
Bonanza Brothers	83.000	Phantasy Star	83.000
Chess	89.500	Populous	99.500
Columns	63.000	Pro Wrestling	68.000
Dead Angle	88.000	Psycho Fox	69.000
Dick Tracy	79.500	R-Type	83.000
Dragon Crystal	79.500	Rambo III	79.500
Dynamite Duke	79.500	Shadow Dancer	68.000
E-Swat	63.000	Shadow Of The Beast	99.500
Fantasy Zone	68.000	Shangai	68.000
G-Loc	83.000	Sonic The Hedgehog	79.000
Ghostbusiers	68.000	Speedball	87.000
Ghouls'n'Ghost	63.000	SpiderMan	86.000
Golden Axe	79.000	Strider	89.500
Golden Axe II	94.000	Summer Games	68.000
Great Golf	68.000	Super Monaco GP	79.500
Joe Montana Football	78.000	WonderBoy	79.500
Kung Fu Kid	75.000	World Cup Italy '90	68.000
Mercs	88.000	World Games	68.000
Mickey Mouse	78.000	World Grand Prix	68.000
Monopoly	88.000		

SEGA GAMEGEAR

L. 269.000

MasterSystem converter	49.000
TV Tuner PAL	299.000
CarryCase - borsa per trasporto	39.000
WideMaster - ingranditore di schermo	29.000

SOFTWARE PER GAMEGEAR

BaseBall	58.000	Magical Guy	69.000
Chase HQ	69.000	Mappy Land	63.000
ChessMaster	69.000	Mickey Mouse	69.000
Clutch Hitter	79.000	Ninja Gaiden	77.000
Columns	69.000	Out Run	70.000
Donald Duck	69.000	Pengo	58.000
Dragon Crystal	65.000	Pop Breaker	69.000
Dragon Ninja	69.000	Psychic World	69.000
Fantasy Zone	75.000	Puzzle Maze	69.000
Fray	69.000	Rastan Saga II	79.000
G-Loc	69.000	Ryukyu	55.000
Gear Stadium	63.000	Shinobi	69.000
Golby	59.000	Sonic The Hedgehog	79.000
Golden Axe	69.000	Space Harrier	63.000
Griffin	68.000	SpiderMan	69.000
Harley Wars	65.000	Super Golf	69.000
Head Buster	55.000	Super Monaco GP	69.000
Heavy Weight Champ	59.000	Wagan Land	73.000
Joe Montana Football	79.000	Wall Of Berlin	59.000
Junction	80.000	WonderBoy	69.000
Kinetic Connection	63.000	Woody Pop	63.000
LeaderBoard Golf	77.000		

SNK NEO-GEO

con cavo Scart-RGB

L. 689.000

2° Joystick Neo-Geo	129.000
Memory Card Neo-Geo	69.000

SOFTWARE PER NEO-GEO

Alpha Mission II	330.000	Mah Jong	290.000
Blue's Journey - Raguy	370.000	Nam 1975	230.000
Burning Fight	330.000	Ninja Combat	300.000
Cross Sword	390.000	Pro Baseball	330.000
Cyber Clip	300.000	Puzzled - Joy Joy Kid	250.000
Eight Man	330.000	Riding Hero	330.000
Fatal Fury	420.000	Sengoku	320.000
Ghost Pilots	330.000	Soccer Bowl	360.000
King Of The Monsters	330.000	Super BaseBall 2020	390.000
League Bowling	310.000	Super Spy	330.000
Magician Lord	300.000	Top Player Golf	340.000

FLOPPERIA

TUTTE LE NOSTRE CARTUCCE SONO ORIGINALI

Importiamo direttamente console e videogames

Da noi troverai sempre le novità in anteprima

VIENI A TROVARCI!

FLOPPERIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN/MINDSCAPE per PC L. 89.900

Ultima® Underworld™

The Stygian Abyss™

GAMES machine

TOP SCORE

Prima di partire con la recensione una doverosa raccomandazione: se non avete almeno (!!!) un 80386 con scheda VGA, Hard disk con aun minimo di otto mega liberi, due megabyte di RAM e l'Expanded Memory Manager, girate pagina perché altrimenti comincerete a pigliare a testate il vostro computer e vi metterete a piangere come Alex, sbattendo i pugni per terra e chiamando la Mamma a squarciagola!

Cosa abbiamo combinato questa volta per esserci ritrovati in questo megaintricatissimo pasticcio? (Non vi preoccupate, non è plurale maiestatis,

il noi sta per io redattore (che mi sono attaccato al Picchio e che non mi stacco più) + voi lettori che non vi staccherete più non appena comprerete questo gioco)(Mi chiedo allora anch'io cosa diamine debba aver combinato per essere rimasto attaccato al Mac da due giorni a questa parte, senza vedere ancora, nemmeno in lontananza, eventuali segni di cedimento... Il caporedattore! NdMax).

Dunque, tanto per cominciare non abbiamo neanche avuto il tempo di iniziare a goderci le vacanze di Pasqua che appena messo piede in redazione siamo stati accusati di aver rapito la fidanzata di Giancarlo (e chi può mai essere? La versione femminile di Gizmo?) nonché figlia del Barone Almric. Di conseguenza, ci hanno sbattuto in esilio in un'immenso ed oscuro mondo sotterraneo (lo scantinato della redazione), popolato da esseri immondi con una voglia cronica di vedervi

stramazzare al suolo (tranquilli se non svenite prima voi ci penseranno loro a farvi la pellaccia). Scopo e fine della vicenda? Terminare i mostriciattoli e risalire in superficie per poter attuare la vostra vendetta (caporedattori tremate!). Nei panni di uno dei dei dieci eroi a disposizione

(cinque maschi e cinque femmine), ci ritroveremo quindi in questo impervido mondo ad affrontare le varie ostilità che man mano ci si porranno davanti. La visuale che ci viene proposta sembra un classico tre-di in prima-persona, ma non è la solita prospettiva, o meglio, è la stessa, ma con la strabiliante miglioria di poter alzare o abbassare lo sguardo, in modo da poter esaminare in maniera più approfondita locazioni od oggetti vari. Lo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

schermo è suddiviso in cinque sezioni fondamentali: a sinistra ci sono le icone dei comandi (parlare, prendere, guardare, combattere ed usare)(dire, fare, toccare, baciare... Non sono più sicuro di reggere la terza sera di veglia... NdMax), a destra un pannello che vi consente di tenere sempre sott'occhio cosa state indossando e quali oggetti avete nelle due mani, nello

zaino e nelle tasche, nonché le vostre energie e potenzialità, mentre al centro provate un po' ad indovinare? Bravissimi! Quello che ci offre il magico dono della vista. Sempre al centro, ma più in basso, ci sono la bussola, l'incantesimo attuale e lo scaffale delle rune (magie). Più in basso ancora, infine, è visualizzata una finestra a forma di pergamena che vi mostra i classici messaggi (vedi quest'oggetto, vedi

quell'altro, c'è un uomo peloso davanti a te (alias Giancarlo?), ecc). Alcune innovazioni sono presenti anche nei movimenti stessi del personaggio, in quanto è possibile sia camminare che correre, nuotare e saltare, con l'incredibile accorgimento che quest'ultima azione dipende dalla velocità con cui si sta procedendo, ovvero più si è veloce e più si salta lontano. Siccome il tutto non è sufficiente è possibile anche operare degli incantesimi che vi permettono di lievitare e addirittura di volare. In stile con Dungeon Master & Co. è possibile interagire con il mondo esterno tramite le azioni prima menzionate, è possibile riacquistare l'energia perduta mangiando, dormendo o usando degli incantesimi adeguati, e a proposito di questi ultimi è bene precisare che non credo di aver mai visto una combinazione così vasta di magie a disposizione, spaziano dalle più semplici, come creare del cibo o fare luce, alle più complesse come il Vento di Fiamma, la Congelazione del Tempo o la Vista Vagante (vorrei proprio che qualche d'uno mi spiegasse che cosa esattamente significhi...). Inoltre, è possibile effettuare dei baratti, prepararsi delle armi missilistiche, far riparare degli oggetti ad alcuni personaggi di Abyss, e riparare voi stessi delle armi e delle armature. Insomma, essendo le

opzioni di gioco a centinaia, le situazioni da affrontare a migliaia, le difficoltà da superare a milioni, i mostri da spiaccicare a pacchi... che cosa diavoletto si può volere di più dalla vita? Una bella biondona svedese modello Trine tutta per voi? Eh! Beh! Non vi do tutti i torti...

Emanuele "oversleeped" Scichilone

PC

Ronf! Ronf! Fiu! Ronf! Eh? Ah! Non ho ancora finito. Dunque, a parte il fatto che sono le tre del mattino ed ho un sonno atroce, rimane lo stesso la seguente situazione, ovvero devo ancora dirvi com'è quest'ultima puntata di Ultima Underworld (scusate il gioco di parole). Non vi tengo altro tempo sulle spine, questo gioco è stupendo!!! Non ho mai visto niente di simile. Beh! vista la configurazione minima richiesta mi sarei meravigliato del contrario, ma così è la vita. Se avete una Sound Blaster vi potete godere un digitalizzato vocale da capogiro durante la presentazione, se non ce l'avete... "arrangieves" (io d'altronde non ce l'ho), se invece non avete la configurazione "massiccia" necessaria a far girare questo programma cercate in tutti i modi di cambiare PC, perché ne vale veramente la pena. Ero tentato di dargli una valutazione piena, ma sono straconvinto che tanto avrebbe suscitato solo polemiche e nient'altro, e poi, bisogna vedere cosa ne pensano gli altri, Max compreso, visto che sono l'unico che ha la configurazione "sufficiente" a farlo girare (hi! hi! - risatina ironica - se vogliono giocarci dovranno pagare il biglietto...) e quindi qui in redazione sono l'unico che l'ha visto (per ora!). Novantasette è comunque novantasette, vale a dire che è quasi perfetto. Cosa ha che non va? Boh! Forse che solo in pochi potranno giocarlo. Ah! Un'ultima importante cosa, quasi me ne dimenticavo, è che c'è anche un'interessantissima opzione di automappaggio, con tanto di possibilità di scriverci sopra delle proprie note personali. Uff! Ormai è tardi vai di ettolitri di caffè e, sotto a giocare...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
97%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E-P-I-C

T.V. SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT

EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

È NATA UNA LEGGENDA:
UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITA' SUPERIORI - DOTATO DI POTERI ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA.
IL SUO NOME È EPIC.
UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO:
UNA PIETRA MILIARE NELLA TECNOLOGIA A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITA', GRAFICA E GIOCABILITA' PURA DA CIMA A FONDO. UNA MOLTITUDINE DI MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITA' DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA DELLO SPAZIO LONTANO.
EPIC: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA DEL SOFTWARE.

ocean®

LEADER

LEADER Distribuzione srl Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) Tel. (0332) 21 22

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

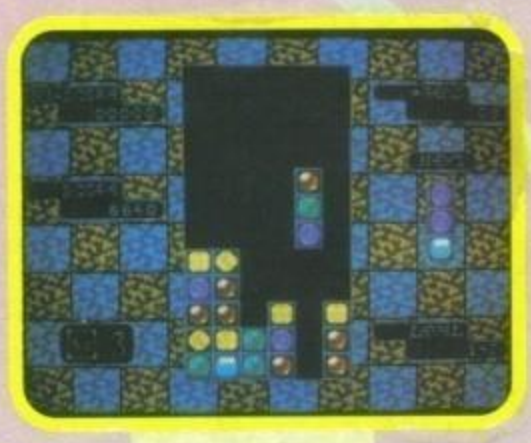
TGM

Talent scout

Supportato da una mole di materiale sempre crescente del quale occuparci ritorna il nostro benemerito Talent Scout, per portarci là dove nessun novello programmatore era mai giunto prima!

Prima di partire mi sembra però giusto sottolineare ancora una volta la strepitosa (e anche fortunosa) performance che abbiamo sostenuto proponendovi in assoluta anteprima quel Maddy Seasons che sarebbe poi diventato il Crazy Seasons pubblicato ufficialmente dall'Idea. Prodotto che, oltre ad aggiudicarsi il nostro bollino Star Player sull'ultimo numero, ha ottenuto votazioni ugualmente convincenti su tutte le riviste del settore. Insomma, grande merito ai validissimi programmatori per il loro eccellente lavoro e un pochettino anche a TGM per averli in qualche modo "lanciati"; un battesimo migliore per la rubrica non lo potevamo certo sperare. Partiamo quindi con le novità mensili, più precisamente da un interessante prodotto realizzato dagli Underground Empire, il suo titolo è Stop e dovrebbe essere ormai praticamente ultimato, visto che a quanto pare si tratta solo di completare gli ultimi livelli (in tutto saranno 80) e aggiungere la sequenza finale. Per quello che abbiamo visto ci sono un sacco di ottime colonne sonore, parecchie schermate grafiche di discreta fattura per una struttura di gioco che purtroppo non abbiamo potuto verificare pienamente, a causa dell'impossibilità di caricamento della versione giocabile (disponiamo del Mega, ma il programma si impalla ugualmente); si dovrebbe comunque trattare di una sorta di arcade-puzzle condotto a ritmo frenetico. Gli artefici dell'opera sono Vittorio Manenti e Alberto Morena alla programmazione, Andrea Canoberto e Andrea Olivieri alla grafica, con Pierdomenico Baccalaro al sonoro. Attendiamo dunque la versione definitiva quanto prima.

Il secondo spazio è per il lieto ritorno del team BAS (Boscarato Albert & Simon), che avevamo già incontrato la volta scorsa per la loro versione di Tetris chiamata puzzle. Questo mese ci propongono invece Gems, una delle tante conversioni non ufficiali del gioco di grande successo per Megadrive chiamato Columns. Sviluppato anche questa volta interamente in Amos Gems è suddiviso in cinque livelli, ramificati in altrettanti settori ciascuno, con una vasta gamma di musichette d'accompagnamento e qualche buona schermata grafica, e si presenta senz'altro come un buon prodotto che conferma le qualità di questi due fratelli ancora giovanissimi (di quattordici e sedici anni). A questo punto non vi resta che provare con qualche cosa di più originale, non vi sembra?



Proseguiamo con un altro gioco realizzato in Amos, in questo caso uno sparaefuggi a scorrimento verticale ad opera dell'Holografix Team (composto da due liceali di Belluno che rispondono al nome di Francesco Iorio e Matteo Tesser). Il programma è ancora incompleto (mancando nemici e effetti sonori), ma l'intrigante introduzione e i movimenti dell'elicottero protagonista ci sono sembrati di buon livello, vedremo comunque la versione definitiva non appena sarà pronta. Mi raccomando di inviarcela.

Occupiamoci anche dell'interessante MusicDemo V1.3.1 realizzato dai Lustrones (Matteo Di Pieri, Cesare Magoga e Alvise Spanò), il programma permette di caricare le musiche presenti sul disco e modificarle remixandole a vostro piacimento; ancora da ultimare, ma già abbastanza convincente. E' quindi il turno di Tiziano Diamanti che ci ha inviato alcune immagini in ray-tracing di discreta fattura unite a qualche spettacolare animazione, seppure di limitata durata; i programmi da lui utilizzati sono stati Sculpt Animate 4D e Imagine. Attendiamo anche la Ferrari F92A (quella che troverete pubblicata e la vecchia 640), con la speranza che la macchina cominci prima o poi a camminare, perché di finire una gara doppiati, come successo in Brasile, è troppo perfino per noi ormai bistrattatissimi tifosi del Cavallino.

Prima di chiudere un breve saluto anche per Marco The First e il suo simpatico gruppo che si nasconde sotto il nome di MS Soft, il demo era carino e le lettere simpatiche, anche se un po' troppo "specifiche" per essere pubblicate. Complimenti quindi a Luigi Ravasi per il suo RPG di Freddy Krueger e Fabio D'Amato per le splendide composizioni con il Noisetracker. Questo è quanto, buon lavoro a tutti...

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Via Tavazzano n.ro 14
Tel. 33001568 - Fax 33002054

Orario: lun. 15.30 - 19.30
mar./sab. 9.00 - 12.30 15.30-19.30
BANCOMAT IN NEGOZIO

FINANZIAMENTI IMMEDIATI SENZA ANTICIPO

PREVENTIVI PERSONALIZZATI 286-386-486
A TUTTI GLI ACQUIRENTI PC IN REGALO
UNA T-SHIRT IN COTONE 100%
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

Espandi la RAM o l'HARD - DISK
CHIEDICI UN PREVENTIVO!!!
Modifica il tuo computer!!
da XT ad AT
da 286 a 386
da 386 a 486

I 286

IDEA TESI '92
Computer 286 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 4 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA monocromatico a fosfori bianchi
Lit. 1.399.000

IDEA SCUOLA '92
Computer 286 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 4 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 640 x 480
Lit. 1.699.000

IDEA SCUOLA LUSSO '92
Computer 286 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 4 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 1024 x 768 da 512 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 1024 x 768
Lit. 1.950.000

Amiga 500 Plus ..... L. 699.000

I 386

TESI PROFESSIONAL '92
Computer 386 SX 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA monocromatico a fosfori bianchi
Lit. 1.599.000

TESI PROFESSIONAL COLORI '92
Computer 386 SX 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 640 x 480
Lit. 1.999.000

IDEA SCUOLA LUSSO '92
Computer 386 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 1024 x 768 da 512 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 1024 x 768
Lit. 2.199.000

IDEA UFFICIO '92
Computer 386 33 MHz (LM 60 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA monocromatico a fosfori bianchi
Lit. 2.359.000

IDEA UFFICIO COLORE '92
Computer 386 33 MHz (LM 60 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 640 x 480
Lit. 2.759.000

IDEA UFFICIO COLORE LUSSO '92
Computer 386 33 MHz (LM 60 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
2 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 1024 x 768 da 512 kb
2 seriali + 1 parellela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 1024 x 768
Lit. 2.899.000

Monitor Colori Stereo ... L. 435.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL. Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Ok, a quanto pare ormai il peggio dovrebbe essere passato. Confidando sul fatto che l'ultimo fondino della Posta vi sia piaciuto contiamo di mantenerlo inalterato, almeno per un po'... Voi cosa ne dite, risulta finalmente di vostro gradimento (visivo)?
Cambiando discorso avrete sicuramente notato il glorioso ritorno del Talent Scout, che, come sempre accade, finisce per togliere una pagina allo spazio della Posta, cosa volete farci... Abbiamo mantenuto le sedici pagine in più, ma le incredibili novità esclusive che Stefano, Alex e l'incontentabile Max hanno reperito nella loro trionfale trasferta londinese erano talmente numerose da occupare, almeno, un paio (abbondanti) di numeri; prevedibile quindi il diniego della pagina aggiuntiva che, ad onor del vero, non mi sono nemmeno preoccupato di preparare (improvvisa crisi di pigrizia? Oppure stress da superlavoro? Personalmente propenderei per la seconda ipotesi, anche se la cosa potrebbe non risultarvi giustificata, ma non ha importanza).
A tale proposito c'è comunque qualche d'uno che si lamenta dell'eccessivo numero di pagine di pubblicità presenti nella rivista e suggerisce che alcune di esse vengano convertite in pagine di Posta. Nonostante siamo proprio noi redattori (con il nostro caporedattore in testa, dovreste vedere quando attende con la massima preoccupazione quella fatidica sommatoria di spazi da cancellare impietosamente sul timone, non senza sconforto e rassegnazione) i più strenui oppositori ad una presenza pubblicitaria così massiccia (comunque sinonimo di una pubblicazione in piena salute, se mai ci fosse bisogno di ribadirlo), mi sembra dopotutto doveroso considerare legittime le "esigenze superiori di intoccabilità pubblicitaria" (disposizioni provenienti direttamente dagli uffici dei due famigerati megadirettori galattici (con serra di piante di ficus e poltrone in pelle umana)).
Credo che comprenderete anche voi come le pagine in più rappresentino sempre un costo rilevante, lo stesso dicasi per il numero di foto e fondini notevolmente incrementato nell'arco degli ultimi mesi, per non parlare dei continuativi contatti con l'estero (non solo telefonici) che ci permettono una sempre maggiore tempestività nelle recensioni, senza che tutti questi fattori abbiano in alcun modo influito sul prezzo di copertina, rimasto identicamente invariato nel corso di tutti questi anni. Pensateci...

VIDEOINFORMAZIONE

Indaffaratissima redazione di TGM,
chi vi scrive è un vostro affezionato lettore, nonché possessore di un PC 486 da 50 mhz... Ahem no, scherzo, ho "solo" un 386 da 25 mhz , ma non è certo
per parlarvi del mio PC che vi ho scritto, quanto invece per analizzare e discutere (se lo volete) quel tabù che ancora oggi il computer rappresenta per la grande massa che compone il nostro paese.
Alquanto strano, infatti, come un oggetto (chiamiamolo così per il momento) che da ormai dieci anni è entrato a far parte della vita comune sia ancora quasi sconosciuto per i più. La disinformazione è davvero enorme ed è accompagnata da una certa diffidenza che non giova di certo, molte persone hanno quasi paura di avvicinarsi a questa "diavoleria moderna", considerandolo più dannosa che utile, per non parlare di certe fobie ingiustificate che vedono un futuro (anche abbastanza prossimo) in cui gli uomini, a causa del continuo impiego di calcolatori, non saranno più in grado di eseguire le più semplici addizioni (ammesso e non concesso che possa succedere, non sarà forse per la nostra negligenza, piuttosto che per colpa del computer?) o ancora mondi apocalittici dominati da macchine intelligenti in grado di sottomettere l'uomo.
Ma quello che mi fa veramente arrabbiare è la reazione della gente di fronte
ai cosiddetti "errori del computer", può capitare ad esempio che una persona
ancora in vita risulti deceduta per l'anagrafe e quando finalmente si chiarisce l'equivoco la colpa va sicuramente al computer cattivo e non certo all'impiegato che ha sbagliato ad inserire i dati.
Ancora una volta ci si dimentica
che le macchine non possono sbagliare, a meno che non ci sia un guasto o un
errore da parte di chi le usa.
Ma anche chi non odia i computer ha difficoltà ad orientarsi nel loro mondo,
prendete ad esempio una qualunque famiglia media che decida ad un certo punto di acquistare un personal computer, se non è abbastanza informata al riguardo molto difficilmente farà la scelta giusta, confusa tra la miriade di marche e di modelli (se poi considerate che ogni PC può essere modificato a piacere potete immaginare quale caos ne venga fuori). Come fa, ad esempio, una certa casa a vendere un personal a meno di un milione? Sembrerebbe una vera occasione se non fosse per il microprocessore (8086) che
ormai non usano più nemmeno gli orologi al quarzo, ma questo la gente non lo sa e la suddetta casa può permettersi di specificare a caratteri cubitali il
nome della CPU, tanto qualche frolloccone che abbocca lo si trova sempre.
Ma il brutto è che spesso neanche chi già possiede un computer lo conosce veramente, non parlo certo di programmazione, ci mancherebbe, ma anche le
caratteristiche più semplici sono talvolta ignote agli stessi utenti. Io, ad
esempio, vivo in simbiosi col computer da quasi sei anni (prima col mitico
64, ora col PC), ma è solo da circa tre anni (ovvero da quando ho cominciato
a leggere libri e riviste sull'argomento) che posso dire di conoscerlo sul
serio. E ci sono molte altre persone che ancora si trovano in questa situazione, che non sanno assolutamente che pesci pigliare quando si tratta di acquistare un nuovo programma per il proprio computer; nel caso dei videogiochi,
per esempio, si lasciano tentare dalla confezione più appariscente o dal
titolo più promettente. Ecco perché accanto ad uno "sconosciuto" Monkey Island appaiono titoli come Super Space Invaders, Megaphoenix , Burger Time Deluxe, Ultramegaarci Frogger, Anvedikerobba Pacman.... Sono tutti titoli noti alla gente, sono videogames che hanno fatto storia e gli unici che i non informati conoscono.
Spero di non essere stato troppo prolisso, non è mia intenzione annoiare
nessuno, ma mi interessava fare il punto sulla situazione, discutere con voi
e magari anche con gli altri lettori questo aspetto che non fa certo onore al
nostro paese (non mi sembra che altrove la disinformazione sia così elevata).
OK vi saluto, siete 40 (forty), continuate così.
Antonio Rubini

P.S. Non pretendo certo che mi pubblichiate , ma poiché è la prima volta che
scrivo una lettera su dischetto , gradirei che mi diceste se realizzata in
questa maniera possa in qualche modo agevolare o velocizzare il vostro lavoro (sì! Decisamente. NdR). La rivista è già bella, ma se è vero che basta un poco per migliorarla, sono ben disposto a farlo.

Quello della "disinformazione" non credo che possa essere un discorso esteso ad una nazione intera, non mi sembra quindi il caso di tirare in ballo un orgoglio patriottico già abbastanza precario; anche se è evidente che, considerando il computer un mezzo tecnico decisamente "superiore" (se riferito, chessò, al pallottoliere, ai piccioni viaggiatori, alla piuma d'oca intinta nell'inchiostro...), la sua capacità d'utilizzo e la sua diffusione rispecchino in qualche modo anche il grado di "sviluppo" del paese.
Detto questo, discutere una disinformazione presunta o reale (e rispondendo spesso a domande di voi lettori mi capita spesso di propendere per questa seconda ipotesi) si presenta impresa decisamente difficile, proprio perché non è una questione, almeno secondo il mio parere, circoscrivibile all'ambito dei computer, quanto in-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 500 PLUS Commodore+joystick		680.000
Amiga 600 garanzia Commodore Italia	new	chiedere
Amiga 2000 Garanzia Commodore Italia		1.240.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		chiedere

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Monitor Vga 1024x768 0,28 dot pich (funziona anche con antiflicker Amiga)	700.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	1.100.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	1.650.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	2.800.000

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb		58.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock		72.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		190.000
Espansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!		280.000
Espansione Amiga 500 4MB	new	459.000
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		130.000
Espansione Amiga 2000		340.000

Hard Disk At/Scsi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms	1.290.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms	1.350.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	1.900.000
Hard disk 20/40/60/85MB 2.5 " con controller at-bus per amiga	chiedere!!

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	320.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno passante con interruttore	120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000
Action replay III A500	160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	120.000

Pc-compatibili

PC 286 16/21	1.000.000
PC 386SX 25	1.600.000
PC 386DX 25	1.800.000
PC 386DX 33 64 cache	2.000.000
PC 386DX 40 64 cache	2.350.000
PC 486DX 33 64 cache	2.800.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 160.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 110.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 320.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 450.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb, tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386sx) 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	240.000
Soundblaster professional	440.000
Videon III per Pc	600.000
Tavoletta grafica Summascketch II	850.000
Tavoletta grafica 12x12 + penna mouse	450.000
Scanner Logitech 256 tonalita'di grigio	480.000
Scanner A4 Fujitsu tonalita' grafica	telefonare

Greit Valley Production

Espansione 0/8mb per A2000	221.000
Hard card + 52Mb Quantum A500	1.061.000
Hard card + 52Mb Quantum A2000	813.000
Hard card +120Mb Quantum A2000	1.212.000
Hard card +240Mb A2000/500	telefonare
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	1.416.000
Cartuccia 44Mb per syquest	204.000
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	1.771.000
Cartuccia 88Mb per syquest	322.000
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	1.674.000
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	2.658.000
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	3.592.000
" 68040 A3000	5.024.000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 color software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala	4.137.000
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	795.000
Digitalizzatore audio Sound 8bit	147.000

NOVITA' AMIGA

TELEFONARE

Mach II A500/2000 16Mhz 16Kb di cache+coprocessore 68881
Speedy 68000 16Mhz A500/2000
Hurricane 68030 25mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Hurricane 68030 50mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
Mercury 68040 4Mb espandibili 32mb Amiga 2000/3000
Scheda grafica Colormaster 12 bit 4096 colori per A500/2000
Scheda grafica Colormaster 24 bit 16000000 colori A500/2000
Controller Rochard A500 con Hd 45/52/105/120/240
Genlock e digitalizzatori professionali e amatoriali

OFFERTA!!!

A500plus 2mb di memoria
monitor 1084s
drive esterno con interuttore passante
2 contenitore dishi da 40/50 posti
tappetino mouse e porta mouse da muro
£.1.260.000

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976756 MS-DOS
TEL.049/8976787 AMIGA/GVP
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
FAX 049/8976414

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

vece un'attitudine tipicamente umana: quante persone guidano una macchina senza sapere nemmeno cosa sia un pistone? Se comunque volete far nascere un nuovo dibattito, dibattiamone pure...

TGM FOREVER

Spettabile redazione di TGM,
sono un ragazzo di sedici anni, quasi diciassette (togliamo pure il quasi, visto che la lettera era arrivata parecchi mesi, ndR), vi scrivo per la prima volta dopo la bellezza di 34 numeri della vostra splendida rivista. Con TGM sono cresciuto: ricordo che quando acquistai il Numero 1 nel Settembre del 1988 ero in procinto d'affrontare il primo anno alle scuole superiori, possedevo l'Amiga da pochi mesi, ne ero fiero e lo lucidavo ogni giorno, giocavo ore e ore a Barbarians e se tagliavo la testa al mio nemico ero felice, mi stupivo ammirando la grafica di Sarco Phaser o di Leviathan, i miei primi shoot'em'up a 16 bit. Tanto tempo è passato da allora, TGM ha cambiato poco a poco volto, sempre in meglio; anch'io sono cresciuto e quest'anno frequento la quarta. E il nostro Amiga? Che differenza fra allora e adesso! Chi l'avrebbe mai detto che da quella scatolina di color bianco sporco un giorno sarebbero venuti fuori capolavori come Armour Geddon, Team Suzuki, Awesome, Gods e così via, e chissà quanti ancora. L'evoluzione ci trascina con sé, dimenticandosi di noi che siamo nati giocando al calcio della Commodore per 64, tutto ci passa davanti, come un torrente in piena, lasciandoci bruciare al sole, mentre noi accumuliamo giochi su giochi (magari pirati) che poi finiamo per non giocare mai, perché aspettiamo questa preview o chissà quale maledetta conversione. Ho dischetti dappertutto, programmi di tutte le speci, ma eppure e un anno e due mesi che gioco solo a Kick Off; una volta avevo piacere a battere con sofferenza il computer, ora gioco interregionale (io), nazionale (lui), e lo distruggo senza problemi, e alla fine schifato spengo tutto. Ricordo invece quando sognavo l'espansione a 16K per il Vic 20, oppure quando dopo cento giri di caricamento con il vecchio registratore del Commodore 64, passati a fissare speranzosi uno schermo grigio, mi vedevo apparire davanti un maledetto Load Error. Era fantastico poi collegare il computer allo stereo per poter apprezzare una nuova fantastica colonna sonora dell'allora celebre Rob Hubbard. Altri tempi e sicuramente altre mentalità migliori di quelle odierne. Rendiamoci conto che le vittime siamo noi, ne sono sicuro, per essere al passo con i tempi ho cominciato con i famosi videogames con 4 giochi giochi, quelli del tipo tennis, squash ecc. ecc. poi una console (siamo ai tempi dell'Intellivision, altro che Super Famicom!), poi il Vic 20, il 64 e infine, oggi, l'Amiga, e domani? Cosa ne sarà dell'Amiga? Quale altro mostro elettronico lo cancellerà dalle nostre case, cosa ne sarà di tutti i nostri giochi di cui almeno la metà caricati non più di una volta? Delle nostre piccole emozioni elettroniche e delle nostre diatribe Atari-Amiga? Ma soprattutto, cosa ne sarà di TGM?...
Christian D.J.

Avendo personalmente condiviso parecchie delle tue esperienze (compresi gli stramaledettissimi Load Error e il cacciavitino per sistemare l'azimuth) capisco benissimo quello che vuoi dire. Capita anche a me di ripensare, talvolta, alle indimenticabili sfide a Summer Games, i partitoni Pit Stop II, oppure le incredibile peripezie per riuscire a giocare a Crazy Kong... E concordo con te sul fatto che a volte la malinconia finisce per prendere il sopravvento, in quei casi generalmente ripiego su F1 Grand Prix, ma anche lui è solo un antidoto temporaneo, piuttosto che un rimedio definitivo... Tralasciando deliranti considerazioni personali, veniamo al dunque. Cosa ne sarà di TGM fra... (fatemi pensare), diciamo un centinaio d'anni? Saremo probabilmente un po' invecchiati, ma con ogni probabilità sempre a discutere di videogiochi... Magari a 128 bit!

IL DOMANDONE DEL MESE

Sono un ragazzo di quattordici anni, ed è da poco che compro il mensile The Games Machine, però sono rimasto deluso perché non ci sono molte notizie o novità per Commodore 64. Per questo motivo vi ho scritto appunto per dirvi, se per cortesia mi potreste mandare un deplian per i giochi per il Commodore 64, visto che nella mia città non trovo ciò che leggo sulla vostra rivista. Vi pregherei di una pronta risposta ringraziandovi anticipatamente.
Gianluigi Di Pietro

Perché non provi ad acquistare ZZAP!

TOP GAMES

Inversione in cima alla classifica con F1 Grand Prix che conquista la vetta, sostanzialmente consolidate per il resto le prime posizioni...

1 F1 GRAND PRIX (2-2)
2 ANOTHER WORLD (1-2)
3 LEANDER (3-2)
4 LOTUS II (4-5)
5 KICK OFF II (5-7)
6 LOTUS I (8-8)
7 RODLAND (6-6)
8 INDY 500 (10-8)
9 WOLFCHILD (7-2)
10 MONKEY ISLAND II (13-3)
11 WARM UP (N-1)
12 ALIEN BREED (15-3)
13 DYLAN DOG (9-2)
14 GOBLIIINS (11-2)
15 MONKEY ISLAND (13-3)

Sommatoria degli ultimi quattro mesi:

1 LOTUS II	69
2 KICK OFF II	62
3 RODLAND	52
4 INDY 500	48
5 LOTUS I	44
6 LEANDER	40
7 LEMMINGS	33
8 ANOTHER WORLD	29
8 F1 GRAND PRIX	29
10 MONKEY ISLAND	26

Classifica per software house:

1 GREMLIN	91
2 PSYGNOSIS	73
3 ANCO	62
4 STORM	52
5 ELECTRONIC ARTS	48
6 DELPHINE	43
7 LUCASFILM	37
8 CORE	32
8 MIRRORSOFT	32
10 MICROPROSE	29

INDY COMPETITION

Dopo la pioggia di temponi di qualche numero fa ho assistito ad un notevole "calo di tensione" da parte di tutti voi piloti, possibile che nessuno riesca ascendere sotto i fatidici 37''? In ogni caso di prestazioni rilevanti ne sono arrivate solamente due, la prima è un sensibile miglioramento da parte di Nicola "Nik'70" Biscardi che è andato ad un soffio dalla Poleposition bloccando i cronometri sul 37.10 a 242.58 Mph. Anche la seconda è comunque un progresso sulla griglia di partenza, questa volta ad opera di Andrea Gualdi che ha totalizzato un 37.39 a 240.70 Mph, un tempo di cinque centesimi inferiori a quello che hai evidenziato tu stesso sulla missiva, buon per te che la foto parla chiaro! Un grosso ringraziamento per la grandissima recensione di Mik, ci è veramente piaciuta, peccato non poter emulare simili gesta su di un vero circuito...
Tirando le somme:
1 Fila
Paolo Golinelli 37.03
Matteo Grimaldi 37.08
2 Fila
Nicola "Nik'70" Biscardi 37.10
Jack The Snail 37.14
3 Fila
Andrea Gualdi 37.39
Alessandro Crespi 37.40
4 Fila
Marco Citterio e Luca de Martino 37.42
Andrea Cappelletti 37.50
5 Fila
Iuri Vannini 37.55
Filippo Puccetti e Maurizio Raffi 37.56
6 Fila
Giuseppe Mancozzi 37.63
Daniele Baione 37.64
7 Fila
Pask 37.68
Stefano "Inox" Innocenti e Anchise Ventuschi 37.80

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

8 Fila
Damiano Foresti e Marco Salvenenschi 37.84
Andrea "Maverick" Gumirato 37.87

F1 GRAND PRIX COMPETITION

Nonostante l'affluenza di tempi sia ancora abbastanza ridotta cominciamo pure la stagione agonistica. Prima però una precisazione sulle regole di gara, avevamo infatti scelto di concorrere sui soli circuiti di Monza e Monaco, come però ha fatto notare Luca Meucci nella prima pista è possibile tagliare di netto la prima chicane ottenendo delle prestazioni assurde (sull'ordine dell'1.13); dopo parecchi ripensamenti abbiamo quindi deciso di allargare la competizione a tutti i circuiti del circus iridato...

Phoenix 1.18.910 (Federico Colucci)
Interlagos 1.14.731 (Luca Meucci)
Imola 1.22.457 (Michele Monati)
Monaco 1.18.460 (Tiziano Diamanti)
Montreal 1.18.434 (Federico Colucci)
Mexico City 1.14.723 (Luca Meucci)
Magny Cours 1.12.516 (Luca Meucci)
Silverstone 1.22.183 (Federico Colucci)
Hockenheim 1.36.197 (Luca Meucci)
Hungaroring 1.21.279 (Domenico Dazio)
Spa-Francorchamps 1.47.734 (Luca Meucci)
Monza 1.19.927 (Tiziano Diamanti)
Estoril 1.11.981 (Luca Meucci)
Barcelona 1.18.264 (Giuseppe Giovani)
Suzuka 1.32.123 (Simone Silvestri)
Adelaide 1.13.613 (Luca Meucci)

Prima di chiudere una precisazione. D'ora in poi, come convalida del vostro record, accetteremo solamente fotografie scattate nella schermata con la piantina del circuito, sulla quale è possibile richiedere il miglior tempo realizzato cliccando su Info, va bene?

VOTATE LA COPERTINA PIU' BELLA

Aumenta il divario fra la prima posizione incontrastata di Monkey II sul numero di Gennaio e gli inseguitori, discretamente apprezzata anche quella di Marzo con Mith. Attendiamo con curiosità le vostre impressioni su quella scorsa di Agony, che qui in redazione ha ottenuto un'accoglienza abbastanza contrastante.

SYNTHETICAMENTE

Ogni mese arrivano alcune lettere che definire tali è sicuramente riduttivo, sono "cose" la cui definizione non può essere ricollegata ad alcuna entità ben determinata, si tratta di un complesso disomogeneo di oggetti, scritti, registrazioni, fotografie, adesivi, poster... che apparentemente non sembrano seguire un filo conduttore; direi anzi che non lo seguono affatto.

E' indubbiamente il caso del pacco (ricavato dalla confezione di Hard Drivin' II...) inviato da Marco Tonetti e Jfan Chiesa; all'interno era contenuta, oltre ad un'interminabile lista di gadget vari (compresa foto commemorativa d'autoritratto e della nonnina arzilla), una folleggiante musicassetta demenziale che purtroppo non sono ancora riuscito ad ascoltare per intero, l'ultima volta che ci ho provato è entrata mia madre in camera per chiedermi se per caso l'arrosto al vino bianco m'era sembrato troppo forte... Comunque sia anche quando ero piccolo io giocava Vignola.

Più o meno sulla stessa linea si collocano anche le missive di Cristian Posocco e Stefano Marazzoli; ma adesso basta! E' assurdo che per poter leggere una lettera debba prima inondare la scrivania di una tonnellata di variopinti oggettini, ci fosse, almeno una volta, qualche cosa di valore! Mai!

E' tornato a farsi vivo il caro Colonel Luke From 3rd Armored; innanzitutto ti ringrazio per la cassetta degli Sky (ti darò un mio personale giudizio sul prossimo numero), per quanto riguarda il problema con il listato ho messo all'opera i "cervelli" redazionali, anche in questo caso spero di darti presto una risposta.

Non ricordo più se ho già fatto i complimenti a Luca Maraldi per la sua felice intuizione... Un caloroso abbraccio a Kristijan, sedicenne lettore croato che tifa Milan (nessuno è perfetto).

Un saluto per David De Marco, Tiziano Santoro e tutto il suo gruppo; il paragone da te proposto non è più valido (sono cambiate molte cose, che spero avrai notato). Sono curioso di conoscere le vostre nuove votazioni. Passiamo quindi all'eterea missiva di Frate "Mitra" Ray, visto che siete stati in tanti a lamentarvi vi assicuriamo di una cosa: recensioni come quella di Populous II non ne troverete più, almeno per quanto riguarda giochi dei quali ci sia effettivamente da parlare; per gli altri se anche qualche volta si finisce a caccia di rondini non è poi la fine del mondo.

Davide Giro si è invece lamentato del fatto che a volte certi manuali non vengono tradotti in italiano. Ti rispondo dicendoti che è una cosa che accade ormai sempre più di rado, e comunque per motivi che, nella maggior parte dei casi, riguardo i tempi di uscita; è questo uno dei tanti problemi della pirateria, risulta infatti estremamente sconveniente non avere il proprio gioco nei negozi (per via della traduzione del manuale), mentre il prodotto è invece già da tempo in circolazione nel circuito pirata. Divertenti le varie epistole Mauro Pibiri, che ci non ci ha scritto a macchina perché dove vive lui le automobili sono veramente pesanti...

Notizie di Sonic su Amiga, è questa la domanda di Pierluigi cito e di tanti altri lettori. Purtroppo le informazioni che circolano sono abbastanza negative, la Sega sembra intenzionata a non cedere i diritti per alcuna conversione.

E' ricomparso su TGM il buon Genovese Con Parenti In Scozia ("Siate Parsimoniosi"). Il tuo quesito musicale è troppo facile, mentre per quanto riguarda il resto ribadisco che ognuno rimane libero di fare quello che crede giusto (sempre entro i limiti del lecito), se poi avrà sbagliato toccherà a lui accorgersene, prima o poi...

Michael da Brescia scrive sulla carta igienica ("perché avevo finito quella da forno, è ovvio!") riproponendo i conflitti genitori/figli con problemi scolastici sull'uso del computer. Ne riparleremo.

Come ormai consuetudine chiudiamo l'appuntamento con la soluzione del quiz musicale di Marzo; vi confesso che non avrei immaginato un numero così alto di scopritori, eppure siete stati davvero in tanti a risalire al ritornello di "Nothing Else Matters" dei Metallica, condividendo pienamente gli elogi espressi anche per "The Unforgiven", due canzoni che personalmente considero indimenticabili, pur non essendo un amante particolarmente convinto del genere. Cominciamo quindi con i saluti a: Francesco Nati, Davide Brida, Francesco Flammini, Tiziano Diamanti, Luca Benni, Gianluigi Rocca, Alessandro Di Michele (mi spiace, ma niente gettoni d'oro; si concorre solo per la gloria, non vale forse questa di più? NdMax), Iron Thief (spolverate le borchie di un trucido chiodo che comunque non ha mai fatto parte del mio guardaroba posso dirti che la Commodore, giusto per non contraddirsi, ha fatto, secondo me, un mezzo passo falso lanciando sul mercato un computer sostanzialmente identico (500 Plus) che di nuovo ha solo fastidiosi problemi di incompatibilità; molto più interessante il nuovo 600 che ci è appena arrivato in visione, se solo l'avessero dotato di un processore un pochettino più veloce e ulteriori facilitazione nel numero di colori su schermo avremmo avuto un più che valido antagonista da opporre al predominio PC che in alcuni generi di giochi sembra ormai consolidato), Daniele Alaimo, Pino Vergassola, Leone Cigada (la cui lettera troverete interamente pubblicata sul prossimo numero).

A questo punto però si pone una questione. Capita infatti sempre più spesso che qualche d'uno di voi proponga il suo quiz musicale, ne ho contati ormai parecchie decine, sarebbe quindi impossibili pubblicarli tutti e pertanto mi auguro che nessuno di voi avrà di che dolersi se proseguirò a scegliere, se volete con un pizzico di egoismo, quelli che mi sembreranno più appropriati, spaziando nella vastità senza forma di quell'universo musicale che in tutti questi anni mi ha saputo fornire "un substrato emotivo" senza paragoni.

Veniamo quindi ai quiz di questo mese, ebbene sì questa volta triplichiamo!

Il primo è un pezzo di un duo inglese particolarmente caro del quale è uscito in questi ultimi mesi una raccolta: "Where does the end of me, Become the start of you". Come secondo, visto che ho appena visto il concerto, ho scelto: "Just trust in me, like I trust in you". Mentre il terzo riguarda uno dei miei gruppi preferiti in assoluto (già oggetto di quiz), del quale è uscito da poco un nuovo e strepitoso album: "I push too hard And you crack Walk away Don't look back...". Per questo mese è tutto, non mi rimane che augurarvi buon ascolto... Colgo comunque dell'occasione per salutare il caro Bigi, fornitore ufficiale dell'indispensabile carica quotidiana d'energia musicale.

CONCLUDENDO

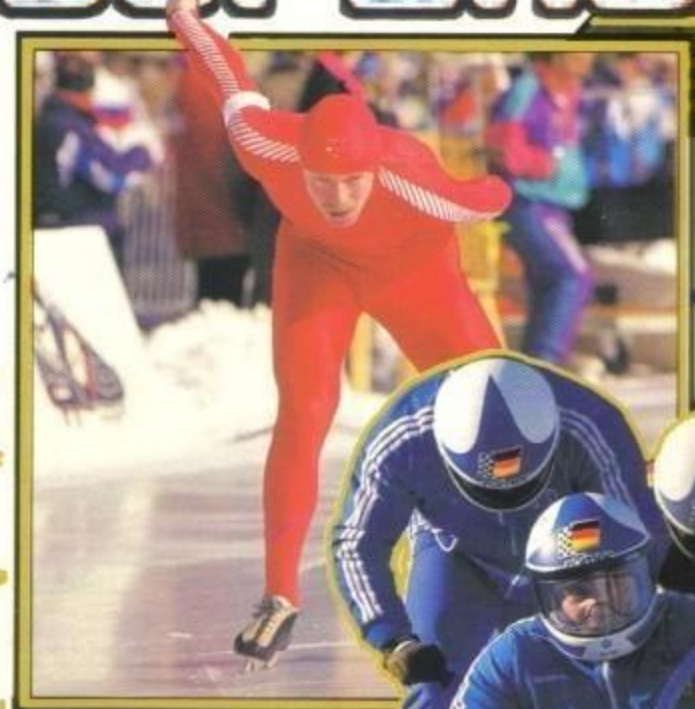
Io scrivo, tu scrivi, lui scrive, lei scrive (poco), noi scriviamo, voi scrivete, essi leggono...

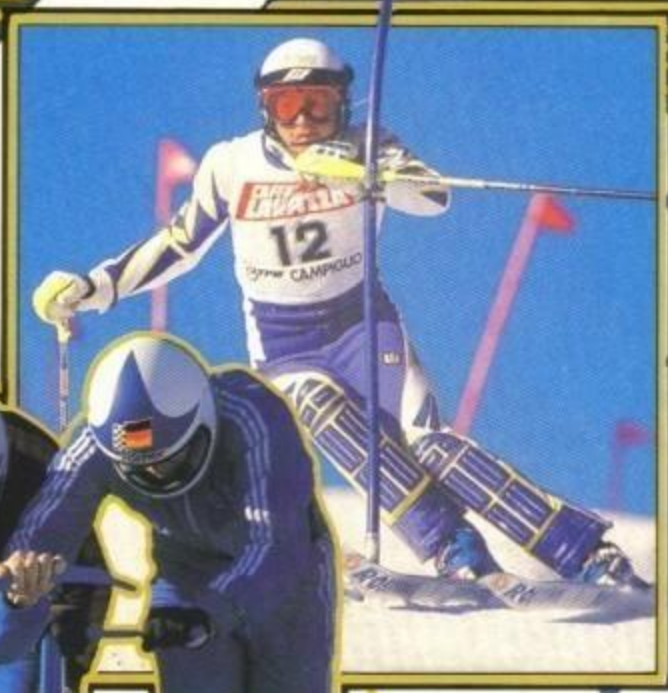
RICKI

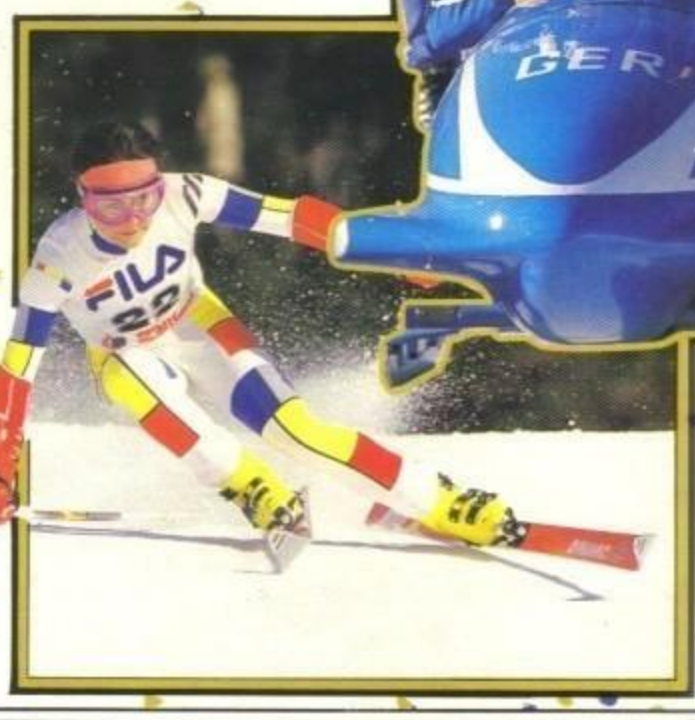
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

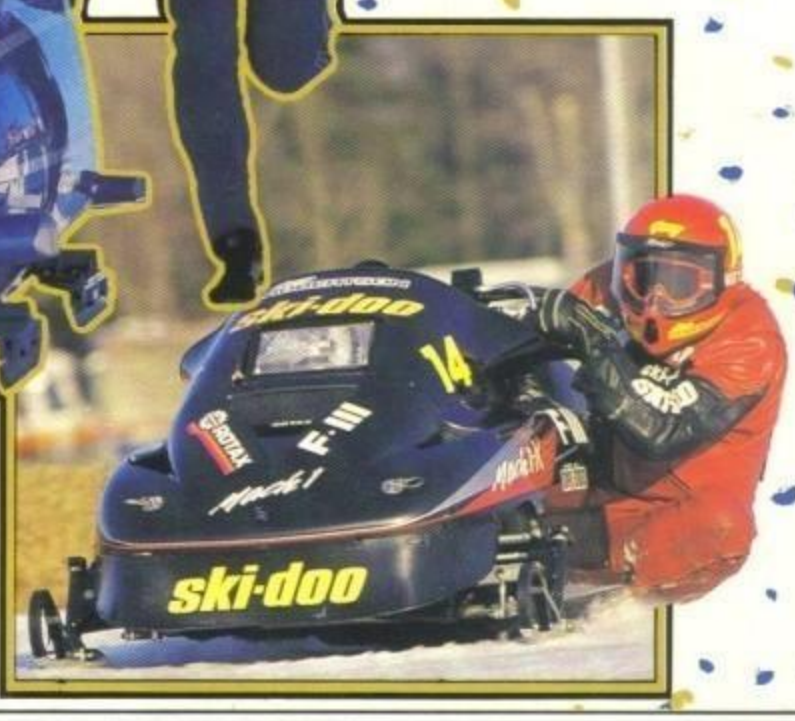
http://www.oldgamesitalia.net/

Winter SUPERSPORTS 92









"WINTER SUPERSPORTS '92 è una delle più appasionanti simulazioni mai realizzate, con tutto l'agonismo e lo spirito delle attuali competizioni A DUE GIOCATORI!"

FLAIR SOFTWARE

Disponibile per
PC 3.5 e 5.25 (Vga/Ega)
AMIGA C64 (cass./disco)

- VelocissimaAzioni di Gioco ad 1 o 2 Concorrenti
- Realismo Senza Confronti
- Giocabilità Totale

8 DIVERSE DISCIPLINE IN UN SOLO GIOCO

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

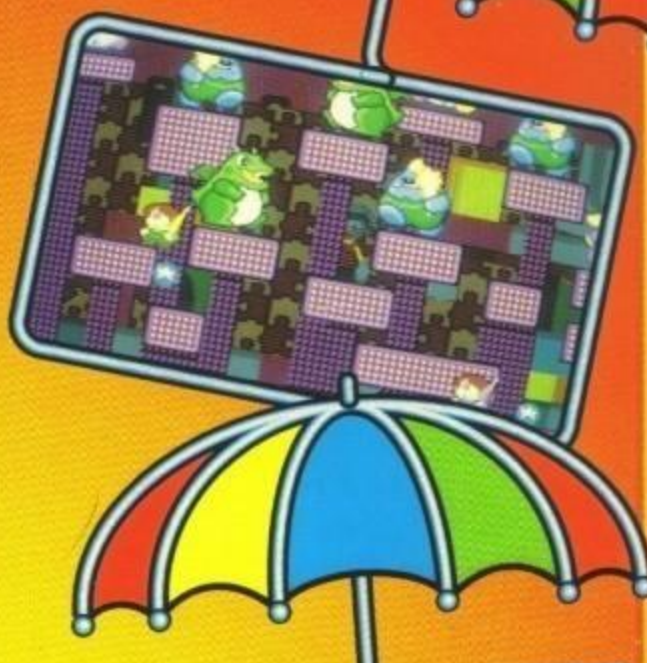
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARASOL STARS

RAINBOW ISLANDS 2



LEADER
DISTRIBUZIONE

ocean®

TAITO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/